# 最新电脑游戏全攻略

## 暗黑破坏神II

等50多个热门游戏全面的介绍、攻略和秘笈

体验游戏的艺术真谛，将游戏进行到底！



万方数据电子出版社 出版

# 光碟要目

1. 精彩游戏动画欣赏
2. 游戏补丁、存档全奉献
3. 精美游戏图片赏析
4. 游戏修改工具大全
5. 国内外著名游戏公司网站全接触




定价：34元(1CD)

电话：(010)82623337

网址：www.KHP.com.cn

北京科海培训中心

# 最新电脑游戏全攻略

白　宇　编著

万方数据电子出版社

## 内容提要

本书收录了最新的50多个经典PC游戏(如暗黑破坏神II、笑傲江湖、星际对战、帝国时代II、三国志VII、古墓丽影IV、FIFA 2000、NBA 2000、真侍魂)的攻略,其中对于每个游戏都给出了详实的攻关指引和游戏秘笈。此外,本书还包含了众多玩家的心得体会,对于新玩家可以起到重要的指引作用,对于老玩家也有一定的参考价值。

全书按游戏的类型共分为七类,分别为:角色扮演类、视角射击类、策略战略类、动作冒险类、模拟养成类、体育运动类和街机对战类,以方便查找。

本书的配套光盘中收录了大量游戏动画、游戏DEMO、游戏补丁存档、游戏图片、游戏网址及游戏工具。

书　名:最新电脑游戏全攻略
作　者:白宇
出版者:万方数据电子出版社
印刷者:北京门头沟胶印厂
发　行:新华书店总店北京科技发行所
开　本:16　　印张:24　　字数:605千字
版　次:2000年10月第1版　　2000年10月第1次印刷
印　数:0001~5000
定　价:34.00元(1CD)

# 序

电子计算机的发展与普及是世界步入现代化社会的一个重要标志，而电子计算机技术应用于益智和娱乐设备则成了必然的结果。对于生活在新世纪的一代青年人来说，电子游戏已经完全取代了以往的娱乐媒介，而成为他们心中的最爱。

如今，随着计算机速度的不断提升，游戏的内容不断扩充，复杂度也不断提高。在如此庞大的游戏世界中，许多玩家大有“晕头转向”之感！此外，游戏资料的缺乏也是玩家与游戏之间的隔障。面对这个“困难”，我们不用说领略游戏的真谛，就是将游戏进行到底恐怕都是不可能的。作为一个具有 10 多年游戏经验的玩家，我深知游戏攻略的意义何在。一份好的游戏攻略就像是一份咖啡伴侣，没有了它，我们的游戏世界只能是苦涩无味的。

现在，为大家献上我精心编辑的这本游戏攻略，希望能为那些酷爱游戏但又因缺少攻略技巧而苦恼的玩家指出一条捷径。本书收录了 50 多个近期最热门游戏（如暗黑破坏神 II、笑傲江湖、星际对战、三国志 VII、古墓丽影 IV、FIFA 2000、NBA 2000、真侍魂）的介绍、攻略、秘笈等，是玩家的必备游戏伴侣。在编写本游戏攻略的过程中，我避开以往游戏攻略图书的老套路——只是将攻略和秘笈冷冰冰的摆到玩家面前，而是将众多玩家的游戏心得包罗其中。完善的游戏攻略对一个玩家来说固然重要，但是别人的心得体会将使自己受益匪浅，少走弯路。特别是在一些联线对战游戏中，一些老玩家的经验总是比攻略更有价值。因此，本书旨在给玩家一个交流经验的天地。

随本书一同发售的配套光盘收录了大量游戏动画、游戏 DEMO、游戏补丁存档、游戏图片、游戏网址及游戏工具，都是我精心挑选的精品，不容错过。

希望本书能够对您有所裨益，如果您有什么意见和建议，欢迎与我联系。

E-mail：bekars@btamail.net.cn

最后，祝大家玩得愉快！

**游戏属虚拟世界，请勿在现实中模仿，否则后果自负。**

编者

2000 年 9 月

# 目　录




## 角色扮演类

RPG，魔法与冒险的代名词。RPG游戏使我们体会了人生的另一面，而一些经典的RPG游戏（如《仙剑》、《暗黑破坏神》等）将永远留在我们的心中。




黑暗的洞穴中只有一线灯光，在你的身旁有无数双眼睛正在凝视着你，它们时刻都有可能窜出来将你撕成碎片。在这个黑暗的世界中，在 Diablo 的世界中生存的唯一法则就是战斗。

几年前，Diablo 曾给 RPG 游戏带来了全新的概念，现在 Diablo II 来了，我们又可以回到那个黑暗、阴森、恐怖的地下城中去惩恶扬善了。

## 第一幕

这一幕的情节和任务主要发生在游侠野营地（Rogue Encampment）周围一带。本幕的最终 Boss 是占据了僧院的女巫 Andarial，她是 Diablo 的帮凶，不断地利用她的能力从地狱深处呼唤来各种鬼怪来帮助 Diablo 完成其邪恶的阴谋。你必须及时阻止她造成更大的破坏。

本幕 NPC：

- Akara：游侠野营地的精神领袖。她可以为你提供魔法卷轴、魔法物品、补血和魔法的道具，同时给你下达任务。
- Kashya：游侠野营地中的修女。她会给你下达任务，当你完成了“血乌鸦（Blood Raven）”任务之后，你可以从她那里雇佣游侠加入你的团队。
- Charsi：女铁匠。你可以从她那里买卖并修理武器、防具，同时她还会提供给你一个任务。
- Gheed：旅途中的商人。你可以从她那里买卖物品，同时她还提供价值昂贵的神秘物品（都未经鉴定，看你的运气了）。
- Warriv：商队的领队。当第一幕的任务完成后，他会带你去第二幕所在的东方沙漠。
- Deckard Cain：在完成了“拯救 Cain”的任务之后，Cain 便会出现在游侠野营地，并且以他渊博的知识为你提供消息及鉴定魔法物品和道具。

**技巧：由于场景众多，因此来回场景之间你需要好好利用各个有名字场景地图中的传送点，但前提是你必须寻找到传送点并将其上的魔法之火点燃。**

### 任务一：恶魔之巢（Den of Evil）

这是游戏的第一个任务，此任务由 Akara 交付给玩家。她会要求你去清除恶魔之巢（Den of Evil）中所有的怪物，来向游侠野营地表示你的决心并证明你的能力。恶魔之巢的地点是随机生成的，它从不在同一地方出现两次且总是悄悄地改变它的外观结构。但不管如何，它的位置就在“血之沼（Blood Moors）”的荒野之间。杀光里面的怪物之后，此任务就算结束，然后便可回去找 Akara 要求非金钱的报酬，一般是获得一个技能点。

这是个非常简单的任务，很快就能完成。

### 任务二：血乌鸦（Blood Raven）

接着，你将从 Kashya 那里接到这个任务，她会要求你杀掉 Blood Raven。她曾是游侠野营地的总领袖，但很不幸地中了女巫 Andariel 的魔法而走向邪恶，并一直保持着不死的状态。

Blood Raven 就藏匿在“坟地（Burial Ground）”之中，正确到达路线应该为“血之沼（Blood Moors）”至“冰原（Cold Plains）”再至“坟地（Burial Ground）”。

“坟地（Burial Ground）”是一个封闭的场景，Blood Raven 就在该场景地图中央的墓场中。墓场中央有一棵大树，那里以 Blood Raven 为首聚集着大量的僵尸和骷髅，Blood Raven 的武器依然为她生前最擅长的弓箭。不必理会她的护卫，直接和她战斗，她在被你战败后其不死的魂魄会散去。当你完成任务后便能从 Kashya 那里雇佣游侠和你一起战斗。

若你的等级在六级以上，此任务应该很好完成。此外如果有好的装备，等级再低一些也没有问题。

### 任务三：拯救 Cain（The Search for Cain）

这应该是第一幕中最有意思和最具有波折性的一个任务了，你仍然将从 Akara 那里获得此任务。这次她将要求你到一个“神秘地点（Tristram）”援救 Deckard Cain，这是唯一在黑暗的处境中仍能显现光芒的人。要到神秘地点，你首先必须通过“无情牧场（Stony Field）”的地下通道到“黑暗之木（Dark Wood）”，寻找到一棵神木，并由此获得解开“无情牧场（Stony Field）”中石碑林的方法，然后到那里，解开秘密，打开通向“神秘地点（Tristram）”的传送门，进入 Tristram，解救出被困在牢笼中的 Cain。牢笼前有许多怪物和一个小头目（一个穿红衣服的大胖子，但并不难击败）守卫着，被救出之后，Cain 便会放出传送门，回到游侠野营地去。

不必急着回游侠野营地，继续在 Tristram 逛逛吧，你会有惊喜的发现！

当你回到游侠野营地后，Cain 为了表示谢意，从此将免费为你鉴定所有的魔法物品。



### 任务四：遗忘之塔（The Forgotten Tower）

在“无情牧场（Stony Field）”中的一个石碑前，你会看到一本已经年久腐烂的书（Moldy Tome），当你阅读过之后便能接到这个任务，任务是寻找到位于“黑色沼泽（Black Marsh）”的被遗忘的古塔（Forgotten Tower），当你找到后，接下来要作的就是进入古塔，一直进入到塔底六层，将那里的魔女消灭。

遗忘之塔下的怪物比较强悍，建议你必须在 12 级以上且道具装备比较好的前提下入塔冒险。完成此任务后你可以获得大量的金钱和宝物。这些都是从遗忘之塔中拾取的。

### 任务五：交易工具（Tool of the Trade）

此任务是游侠野营地中的女铁匠 Charsi 交给你的，你需要帮她到僧院的兵营中寻找一把“魔法铁锤（Horadric Malus）”，但要小心守护着它的厉害角色 Smith。

这应该是第一幕中真正开始考验你的任务了。首先是因为僧院的兵营中的怪物众多且厉害，其次是因为 Smith 实在很厉害，近身和他搏斗的话，你的防御力最好在 130 以上，否则绝对不是他的对手！

僧院在“黑色沼泽（Black Marsh）”之上，进入僧院后一直往里便是兵营了。当找到“魔法铁锤（Horadric Malus）”所在的地点之后，想办法将 Smith 引出来追杀你，然后再折回取得铁锤并利用传送门回到游侠野营地，将它交还给 Charsi。Charsi 会同意免费为你将一件没有任何属性和附加道具的装备加上魔法属性，Charsi 的手艺将会令你大喜过望。

### 任务六：堕落的修女（Sisters of the Slaughter）

这将是本幕最后一个任务，你必须击败在颓败的僧院深处建立了自己巢穴的 Andarial（一位堕落的修女）。Andarial 躲藏在僧院兵营之下地下三层的墓穴之中，她的攻击手段主要是毒属性，外加一大帮小妖的帮助。如果不想受到她的那些妖魔小丑的骚扰，你可以把 Andarial 引出来和她单独作战。要想击败她，最重要的一点是尽量提高自己的防毒属性。

解决了游侠野营地的麻烦之后，Warriv 将会送你到东方的沙漠。而 Cain 也将随你同行，继续为你提供信息并鉴定物品。

## 第二幕

本幕 NPC：

● Atam：身世可怜的女子。她的丈夫和孩子全部被城内地下水道中的木乃伊怪物 Radament 杀害了，她将会把本幕的第一个任务交给你。

● Deckard Cain：你的魔法物品鉴定师和最好的消息来源。

● Drognan：一位会在你需要帮助的时候给予指引的长者。你可以从他那里买到魔法卷轴。

● Elzix：曾经也是位天生的冒险者，不过现在守着自己的小酒吧，干着物品买卖的交易。他这边有着许多价钱昂贵的物品，不过是不是值这么多钱就看你运气了！

● Fara：Lut Gholein 城的武器商人。你可以从她那里买卖武器和防具。

● Geglesh：呆在城中酒吧内的家伙。你可以和他随便聊聊，但从他口中你得不到什么有用的消息。

● Greiz：沙漠佣兵的首领。你可以从他那里花钱雇佣帮手，但他的手下并不像他所夸奖的那么厉害！

● Jerhyn：Lut Gholein 的领主，他起初对于你是否能帮助他的城市走出恐惧的阴影持怀疑态度，但你可以用你的英雄事迹逐渐赢得他的敬意。

● Lysander：药剂商人。你可以从他那里买卖药剂和钥匙。

● Meshif：沙漠之城 Lut Gholein 的船长。当你完成第二幕全部的六个任务后，他便会带你到更远的 Kurast，进入游戏的第三幕。

● Warriv：商队的领队。你必须通过他回到西方。

**任务一：木乃伊之窝（Radament's Lair）**

在 Warriv 的帮助下，你来到了沙漠之城 Lut Gholein。一入城，这里的领主 Jerhyn 便会对你致欢迎辞。与他对话结束后到城北的酒吧遇见 Atma，她告诉你她的丈夫和孩子全部被城内地下水道中的木乃伊怪物 Radament 给杀害了，她希望你可以帮她复仇。

城里共有两个入口可以进入地下水道，一个在码头南面，另一个在酒吧西面一点，打开那里地面上的“活板门（Trap Door）”便能进入。Radament 在地下水道三层，它会不停地召唤骷髅和僵尸来为




自己帮忙，同时它的毒气攻击也非常厉害。如果使你的防毒属性在一定数值之上便不难解决它。干掉它后得到一本奖励一个技能点的书。回城将你复仇的事情告诉 Atma，为了表示谢意，城里的商人此后会为你提供更好的服务。

在 Radament 藏身之地有一个箱子，打开它可以得到一个卷轴，回城后和 Cain 对话得到任务二。

**任务二：正义之杖（Horadric Staff）**

“正义之杖（Horadric Staff）”是进入本幕最后的场景——“Tal Rasha 的墓室（Tal Rasha's Chamber）”的关键所在。但要获得正义之杖你必须寻找到“时间宝盒（Horadric Cube）”、“正义之轴”以及“正义之帽”。当你收集齐这三样东西之后，将后两者放入“时间宝盒”便能组合成“正义之杖”，而“时间宝盒”还有着更奇妙的用处。

以下为找到这三样物品的地点和方法：

1.在“干燥之山（Dry Hill）”场景中的“地下死穴（Dead Level）”三层中可以找到“时间宝盒（Horadric Cube）”。

2.在“遥远的绿洲（Far Oasis）”场景中的“沙蛆之窝（Maggot Lair）”中可以找到“正义之轴（Horadric Shaft）”。在沙蛆之窝中作战请尽量提高你的防毒属性。

3.在“迷失之城（Lost City）”场景中的“蛇人之庙（Claw Viper Temple）”二层中当你摧毁了那里的“毒蛇祭坛（Serpent Altar）”之后便能获得“正义之帽（Headpiece）”。

三样东西全部拿齐后，按照 Cain 的说法组合出“正义之杖”。然后当你找到真正的“Tal Rasha 的坟墓（Tal Rasha's Tomb）”后，将“正义之杖”带到那里并插入位于那里的“墓室之孔（Orifice）”，

便能打开通向“Tal Rasha 的墓室（Tal Rasha's Chamber）”的密道，任务二便最终完成。

**时间宝盒（The Horadric Cube）的使用方法：**

这是游戏中非常有意思的一项物品，你可以在第二幕的第二个任务中得到该宝物，随后便可以使用其神奇的炼金术把你自己已有的装备转换组合为新的装备。以下为具体的使用方法：

先在随身的道具栏中带上时间宝盒，右击打开时间宝盒，然后把下面提及的物品放入盒子中央的道具空格处，完成后按下盒子下方的转换键就可以出现新的物品。如果不能完成转换，则说明你所选择的物品不可能进行组合转换。

转换结果见下面的说明：

- 关于武器和防具的组合

  2 Quivers of Arrows 转换为 1 Quiver of Bolts

  2 Quivers of Bolts 转换为 1 Quiver of Arrows

  6 Gems + 1 Sword 转换为 One Socketable Long（应该同样适用于其他武器）

  1 Spear + 1 Quiver of Arrows 转换为 A Stack of Javelins

- 关于药瓶\GEM\珠宝类

  3 Health Potions + 3 Mana Potions 转换为 1 Rejuvenation

  3 Amulets 转换为 1 Ring（千万不要拿好的 Amulets 去转换，否则结果会令人失望）

  3 Rings 转换为 1 Amulet （千万不要拿好的 Ring 去转换，否则结果会令人失望）

  3 Gems（同一等级）转换为 1 Gem（高一等级）

  1 Ring + 2 Topazes 转换为 1 Coral Ring Coral（可以加防 Lightning 攻击属性）

**任务三：受污之日（Tainted Sun）**

你一进入“迷失之城（Lost City）”，天气就会突然暗下来。回城问 Drognan 原因，他会告诉你暗天的原因和蛇人有关。你需要找到位于“蛇之谷（Valley of Snakes）”的“蛇人之庙（Claw Viper Temple）”并摧毁那里的毒蛇祭坛（Serpent Altar），便能使沙漠重现光明。

“蛇之谷”就在“迷失之城”中，在那里找到“蛇人之庙”后进入二层，摧毁那里的毒蛇祭坛便可完成任务。完成任务后回来和 Drognan 对话便得到任务四。他会要求你去皇宫见领主，并告诉你当找到 Tal Rasha 的古墓后，必须带上“正义之杖”才能打开秘密通道进入“Tal Rasha 的墓室（Tal Rasha's Chamber）”，而你必须摧毁 Tal Rasha 以击败 Diablo 的兄弟——另一位魔王 Baal。

此外，在 Lost City 中有一处“古代通道（Ancient Tunnel）”，里面可以找到不少好东西。

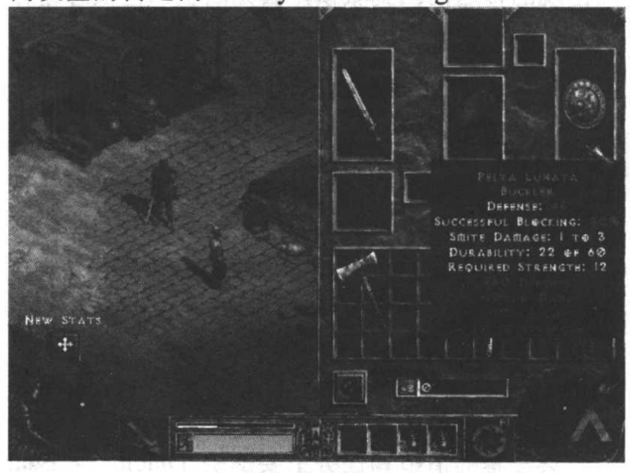
**任务四：“神秘的避难所”（Arcane Sanctuary）**

完成任务三之后，和 Drognan 对话得到此任务。他告诉你有一位伟大的召唤者 Horazon 知道“Tal Rasha 的坟墓（Tal Rasha's Tomb）”的真正位置，而他则躲在自己建立的神秘避难所中，并召唤来怪物作为他的奴隶，你必须找到他才能知道坟墓的位置。不过 Drognan 提醒你得小心行事，因为谁也不知道进入了避难所之后会发生什么事情。同时他还提醒你记得去皇宫见领主。

到了皇宫，和领主对话后得知从皇宫中便能找到神秘避难所的所在。之后一直来到“皇宫地牢（Palace Cellar Level）“三层，找到该层中通向“神秘的避难所”的传送门。

通过传送门进入“神秘的避难所”，找到并干掉已经堕落的召唤者 Horazon。他有着很厉害的魔法攻击，能用多种不同属性的魔法对你进行远距离攻击。但他的弱点在于生命力很少，近身一击便能解决他。除掉危害皇宫的召唤者之后任务四完成。

阅读召唤者所在的祭坛上的卷轴可以打开通向坟墓的传送门（Canyon of the Magi）。




**任务五：召唤者（The Summoner）**

这恐怕只能算是任务四的附加任务了。当你见到召唤者 Horazon 时，任务五出现，要求你杀了他。

当你干掉他回到皇宫后可以从领主那里获得更多的消息。再回到城里与 Cain 对话，任务五结束。

**任务六：七大古墓（The Seven Tombs）**

完成任务一之后，Atam 会告诉你领主在皇宫门口等你。去见领主，他会赞许你的能力，然后你便能接到这个任务。

完成任务的第一步是找到“Tal Rasha 的坟墓”。根据任务五完成后的提示，在“祭司峡谷（Canyon of the Magi）”中一共有七座“Tal Rasha 的坟墓”，但其中只有一座是真正的你要去的地方。当你完成了任务五之后，任务栏中任务六的提示会显示该坟墓的正确标识。

通过“神秘避难所”祭坛处的传送门去“祭司峡谷”，在峡谷中找到入口处有着正确标识的坟墓，进入后便来到了“Tal Rasha 的坟墓”。其余六座坟墓你也可以进入一探究竟，每座坟墓都会有一个财宝箱子，你可以从那里获得很好的物品。当然你得准备好和守卫着财宝的怪物们一较高低。

进入“Tal Rasha 的坟墓”，直到找到“墓室之孔（Orifice）”为止。将“正义之杖”插入孔后便可以进入本幕最后的场景“Tal Rasha 的墓室（Tal Rasha's Chamber）”。一进入墓室，便会遇见守卫于此的怪物 Durial——一个很强悍的家伙，与他小心地周旋并干掉他。

进入内室见到“大天师（Archangel Tyrael）”，但你还未来得及上前，它便已撤走。通过它消失之后出现的传送门回到城镇，去见国王。他很感谢你为他的领土带来了安详，但有一个令人恐怖的坏消息：Diablo 已经找到了他的兄弟 Baal，他们已经一起到了更东边的 Kurast，想要联合他们的长兄 Mephisto 实施更大的阴谋。如果让这三位魔王联合了起来，世界的末日恐怕就要来临了。

国王让你去见城镇港口边的船长 Meshif，他会带你去 Kurast。任务完成。

## 第三幕

第三幕的情节和任务主要围绕 Diablo 和 Baal 的长兄 Mephisto 展开。Mephisto 已经复活，而你必须在其展开进一步行动之前将它干掉。

本幕请尽量提高你的防毒和防电属性，这样就不惧怕 Mephisto 的攻击魔法了。

本幕 NPC：

- Alkor：术者，整日沉迷于自己的研究之中。你可以从他那里买卖魔法物品。
- Asheara：赏金猎人的头头。你可以从她那里雇佣帮手。
- Deckard Cain：你的魔法物品鉴定师以及消息来源。
- Mashif：船长。可以将你带回第二幕之中，并且他还和此幕的第一个任务有关。
- Natalya：本幕的神秘人物。你可以和她对话得到不少消息，但她不会给予你任何消息，而在本幕结束之前她神秘地消失了。
- Hratli：本幕的铁匠。你将可以从他那里得到任务和买卖武器、防具。
- Ormus：曾经的魔法师，不过现在已经改行当起商人了。你将可以从他那里接到任务、得到奖励以及买卖物品。

**任务一：金鸟（The Golden Bird）**

在“蜘蛛森林（Spider Forest）”场景中找到“Arachind Lair”，进入并杀掉一只具有魔法属性的蜘蛛后得到它身上落下的物品“翡翠雕像（A Jade Figurine）”，回到“Kurast 码头（Kurast Docks）”和 Cain 对话。他会告诉你带你来这里的船长 Mashif 喜欢这种东西，同时你将从 Cain 那里得到第三个任务。

把雕像交给 Mashif，他会把一只“金鸟（Golden Bird）”雕像交给你作为交换。再去询问 Cain 有关“金鸟（Golden Bird）”雕像的事情，他会告诉你一个非常奇怪的传说。然后去把“金鸟（Golden Bird）”雕像交给术士 Alkor，这位炼金术士会利用这个雕像为你制作出“生命之药（Potion Of Life）”，喝下它之后能加 20 点生命值。任务一完成。

**任务二：古信仰之刃（Blade of the Old Religion）**

完成任务一之后去和 Hratli 对话，他希望你帮他从“剥皮丛林（Flayer Jungle）”找到具有神奇威力的武器“Gidbinn”，以使“Kurast 码头（Kurast Docks）”能在邪恶势力的威胁之下继续保持安全。到“剥皮丛林（Flayer Jungle）”中找到“枪尖（Gidbinn）”，回来后将其交给 Ormus，他会把“枪

尖（Gidbinn）”用魔法放入身旁的祭坛之内，然后会给你一个“戒指（Death Whorl Ring）”作为奖励。任务二完成。之后与 Asheara 对话，你将可以从她那里雇佣到帮手。

**任务三：卡哈利姆的遗愿（Khalim's Will）**

任务一完成之后和 Cain 对话得到此任务，他会告诉你，要想进入囚禁 Mephisto 的守护之塔，只有用“卡哈利姆的遗愿（Khalim's Will）”这样的武器打碎守护之塔入口的“强制球体（Compelling Orb）”才能如愿。但要想获得“卡哈利姆的遗愿（Khalim's Will）”，你必须按以下步骤分别找到卡哈利姆死后散落在各地的遗骸：

第一步：在“蜘蛛森林（Spider Forest）”场景的“蜘蛛洞穴（Spider Cavern）”中找到“卡哈利姆的眼睛（Khalim's Eye）”。

第二步：在“剥皮丛林（Flayer Jungle）”场景中的“剥皮地牢（Flayer Dungen）”三层中找到“卡哈利姆的大脑（Khalim's Brain）”

第三步：在“Kurast 集市（Kurast Bazaar）”场景中的“地下水道（Sewer Level）”二层中找到“卡哈利姆的心脏（Khalim's Heart）”

第四步：在“Travincal”场景中干掉一个有着魔法属性的“堕落魔法师（Council）”后得到“卡哈利姆之杖（Khalim's Fiali）”

全部完成后回“Kurast 码头（Kurast Docks）”和 Cain 对话，将所有找到的东西放入时间宝盒，组合成神兵“Khalim's Will”。继续在“Travincal”场



景中寻找“诽谤神庙（The Blackened Temple）”。进入“诽谤神庙（The Blackened Temple）”后用“卡哈利姆的遗愿（Khalim's Will）”打碎里面的“强制球体（Compelling Orb）”，通向囚禁 Mephisto 的道路被打开，任务完成。

**任务四：Lam Esen 之书（Lam Esen's Tomb）**

在“Kurast 集市（Kurast Bazaar）”场景中有一个名为“废墟神庙（Ruined Temple）”的入口，进入后在一个书架上找到名为 Lam Esen's Tomb 的书，接到该任务。回去和 Alkor 对话，将书交给他此任务便会完成。得到的奖励是上升一段相同属性的点数。

**任务五：诽谤神庙（The Blackened Temple）**

在任务三中当你找齐了卡哈利姆的眼睛、大脑以及心脏之后，去和 Ormus 对话便可以接到该任务。他告诉你：Mephisto 原本被囚禁在守卫之塔中，“魔法师（Council）”们则是守卫，但年长日久，他们因为羡慕 Mephisto 的力量而开始堕落。你只有过了他们这一关才能进入囚禁 Mephisto 的神塔。

在“Travincal”场景寻找到“诽谤神庙（The Blackened Temple）”。干掉具有魔法攻击属性的“魔法师（Council）”后任务完成。

**任务六：Kurast 堤道**

进入“Kurast 堤道（Kurast Causeway）”之后回到码头和 Ormus 对话可接到本幕最后一个任务。他告诉你 Diablo 和 Baal 已经到达了他们想要去的地方，并准备释放出 Mephisto，你必须进入囚禁 Mephisto 的神塔解决掉它。

任务完成之后，便可以进入本幕最终决战的地点“憎恨之牢（Durance Of Hate）”了，Mephisto 就呆在“憎恨之牢（Durance Of Hate）”的二层。进入之后，先把它周围的喽罗给收拾掉，之后再上去和它单挑。注意提高你的防电和防毒属性，应该不难战胜它。杀死它之后拾取它的“灵魂之石（Mephisto's Soulstone）”后进入这里的传送门，任务完成。

## 第四幕

游戏的最终一幕，你将直面来自地狱的恶魔 Diablo。本幕一共有三个任务，但每个任务都需要你干掉一个 Boss，因此恶战不可避免。请注意提高你的防火和防电属性。

本幕 NPC：

● Deckard Cain：你的魔法物品鉴定师以及消息来源。

● Halbu：这座魔法要塞中的铁匠。你可以从他那里买卖武器和防具。

● Jamella：总是在空中划着魔法手势，你可以从她那里买卖药剂等装备。

● Tyrael：来自天堂的大天使。你将从他那里接到本幕的任务。

**任务一：堕落天使（The Fallen Angel）**

干掉 Mephisto 之后，你通过传送门来到了“混乱要塞（The Pandemonium Fortress）”。这是一个天堂与地狱之间的交界处，是由天使的力量而形成的。

迎接你的是大天使 Tyrael，和他对话之后你将得到此任务。你需要到“绝望之平原（Plains of Despair）”找到堕落的天使 Izual，并摧毁占据了 Izual 灵魂的恶魔。

通过“混乱要塞（The Pandemonium Fortress）”之外的“Outer Steppes”来到“绝望之平原（Plains of Despair）”，在那里找到 Izual 并干掉附在其身上的恶魔。恶魔被击败后，Izual 的灵魂出现并告诉你所有人都被他愚弄了，因为正是他将灵魂之石的秘密告诉了 Diablo，而使真正的恐怖重生的。

回去和 Tyrael 对话，任务一结束并得到两个技能点的奖励。

**任务二：炼狱（Hell's Forge）**

任务一完成后和 Cain 对话，他告诉你必须将你得到的 Mephisto 的灵魂之石带到 Hellfroge 摧毁，才能使其从此再也无法为恶人间。

到“火焰之河（River Of Flame）”，经过路径为“混乱要塞（The Pandemonium Fortress）”、Outer Steppes、“绝望之平原（Plains of Despair）”、“诅咒之城（City of Damned）”、“火焰之河（River of Flame）”，将那里守护 Hellfroge 的大怪物干掉，注意加强你的防火属性。然后用从它身上得到的武器“Hellfroge Hammer”打开 Forge，将 Mephisto 的灵魂之石放在 Forge 之上后用 Hellfroge Hammer 将其摧毁。只见无数冤魂从 Mephisto 的灵魂之石中逸出，任务二完成。记住不要忘了拿散落在地下的各种 Gems。

**任务三：魔王末日（Terror's End）**

完成任务二后，继续往“火焰之河（River of Flame）”深处走，然后回到“混乱要塞（The Pandemonium Fortress）”和大天使 Tyrael 对话。很快你就将面临着一生最辉煌的时刻了，因为你必须彻底击败 Diablo 并摧毁它的灵魂之石。

通过“火焰之河（River of Flame）”到“混乱避难所（Chaos Sanctuary）”，再到 Diablo 的老巢，在进入“混乱避难所（Chaos Sanctuary）”之前，你会遇到 HEDRIEL，他告诉你必须将“混乱避难所（Chaos Sanctuary）”中的五个封印全部打开才能见到 Diablo 并最终战胜它。

进入“混乱避难所（Chaos Sanctuary）”中，找到所有的五个封印并逐一打开，不过可要小心守护它们的小头目。将避难所中 Diablo 所有的喽罗都收拾清楚之后再和 Diablo 单挑。使你的防火和防电属性保持在 70 以上就不难战胜它了。

杀死 Diablo 后你有 70 秒的时间来拾取它遗留下的东西，然后回到“混乱要塞（The Pandemonium Fortress）”，和 Tyrael 对话便能见到最终的过关动画了。

## 隐藏关卡

如果你认为击败 Diablo 后我们的英雄就完成了冒险历程的话，那你就大错特错了，因为在爆机后还有一个隐藏关卡——The Secret Cow Level，关内的每只牛的攻击力都可以和 Diablo 一较高下！

要进入这个隐藏关卡，首要条件是要完成整个游戏，即打爆机。除此以外，还需要三件 Item（如下图）：



● 第一件是“Tome of Town Portal”，记着要还有 Scoll 在内的（即还可以作传送用的）。

● 第二件是第二幕的组合箱子“Horadric Cube”。

● 而最后的就是一直可以列为“动机不明类”的 Item——用作武器没什么用，但又不可以卖出的义肢“Wirt's Leg”。

进入隐藏关卡的方法，是在爆机后以旧人物重新进入游戏。要选回之前的 Level（Normal Level），否则就不会有“Horadric Cube”和“Wirt's Leg”两件 Item，然后就是回到最初第一幕内的城镇 Rogue Encampment，拿到“Wirt's Leg”和“Tome of Town Portal”。之后，将它们放入组合箱子“Horadric Cube”。将其组合（按 Transmute），会发现画面出现了一个通往“The Secret Cow Level”的 Portal，经此处就可以进入隐藏关卡了。

关卡内究竟有什么值得大家去冒险呢？The Secret Cow Level 的风景基本上和 Rogue Encampment 附近的差不多，当你为此感到多少有些失望的时候“乐趣”就来了：你会发现有一大堆“地狱牛（Hell Bovine）”向你走过来，而它们的物理攻击竟然比 Diablo 还要强得多，还好它们防御力不太高，在 44 至 116 的攻击力下也挡不了七剑，而且它们不懂得魔法。可是它们的数目实在太多了，粗略估计，整个 Level 内有超过一百只 Hell Bovine，其中包括三只以上的 King of Cow 和 Champion Hell Bovine！

## 游戏秘技

**在窗口模式下运行：**

如果不想用全屏模式，只要在“Diablo 2”的快捷方式后面加上一个“-w”即可。（例如：“C:\Diablo 2\Diablo II.exe -w”）

**从死尸上取回物品：**

假如你不幸死去而无法从你的尸体上取回物品，可以简单地保存进度并退出，然后返回游戏。你会发现尸体出现在城里，这样你就可以轻松地取回你的物品了。

**一个有关鉴定的 Bug：**

首先打开你的物品栏，用鼠标右键单击鉴定卷轴（和平时鉴定一样），让其他的玩家和你进行交易，进入交易画面，然后使用带有问号的鼠标单击要鉴定的物品，完成交易。

**“复制”物品的操作步骤：**

首先将 Diablo II 游戏目录下的 SAVE 子目录做个备份，然后请一位玩家建立一个网络游戏，随后进入到他的游戏里，将所有你喜欢的东西统统丢掉，退出去之后把先前备份的那个 SAVE 子目录覆盖回去，再次进入游戏时你会发现所有那些好东西都还好好地带在身上呢！（此方法最适合复制上好的装备或者宝石之类的物品，尤其是那些游戏中必备的任务道具）。

**升级时的小技巧：**

在游戏进行到允许你升级的时候，先不要把你所得到的技能值和升级点数加上去，而是继续打下去。这样升级后，杀同样的敌人所得的经验值和升级前是完全一样的。

**针对 v1.01 版升级补丁的金钱修改法：**

首先在修改前给你的进度存档做个备份以防万一，然后用任意的十六进制编辑器打开 Diablo II 的 save 子目录下的 xxx.d2s 文档（视你的角色名字而定），事先将你的金钱数转换成十六进制，接下来在文档中查找这样的数值，找到之后将其改成 FFFF，然后保存退出即可。等以后再进入游戏的时候就会看到你的金钱数大大增加了。

**巫师（Necromancers）的终极武器：**

要想获得巫师的终极武器（Stroke of Death），请按照以下步骤进行：

召唤一只 Golems，释放一只 Bone Spirit，然后死亡。当你再生了之后，输入这样的一串字符：THEDARKMUSTFEED。之后，查看自己的物品栏时会发现你已经拥有“Stroke of Death”了！

**战士（Paladins）的终极武器：**

要想获得战士的终极武器（Holy Avenger），请按照以下步骤进行：

按照以下顺序释放符咒：Meditation、Prayer、Concentration、Prayer、Prayer、Meditation、Concentration、Meditation。然后用“Hand of God”符咒杀死一只怪物，跟着输入：IHAVESERVEDYOU。之后，查看自己的物品栏时会发现你已经拥有“Holy Avenger”了！



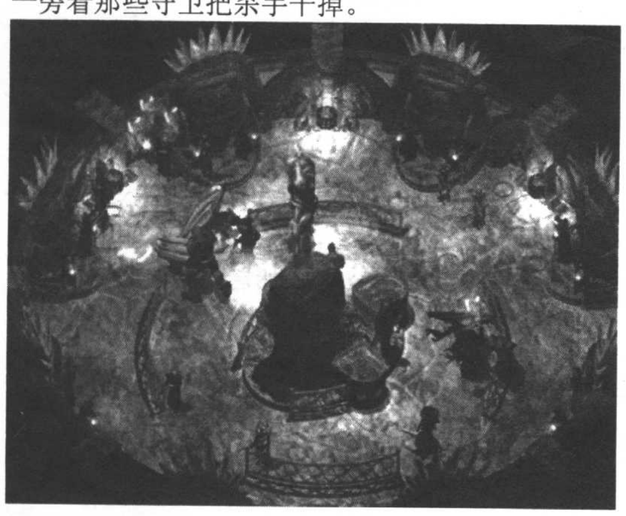

# Baldur's Gate II

## 伯德之门 II 全攻略

### 第一幕

在游戏的开始你会见到你的第一个伙伴 Imoen，最好还是让她加入，因为她的盗窃技巧和弓箭对你今后的冒险是很有用的。在这个区域里你还能找到 Xar 和 Montaron，他们想请你帮他们去 Nashkel，如果你同意，他们就会加入你的队伍。在离开这片区域前，别忘了到你养父被杀的地方看一看，那里有一些物品可拣，还有你养父的一封信。

离开这里，在下一区域你会遇见一个身着红衣红帽叫 Elminster 的老人，他会告诉你一些事，谈完后向上走就来到了 Friendly Arm Inn。在进城前先存一下盘。在城里的旅馆前的阶梯上你会遇见一名要杀你的赏金杀手。以你现在的段位想干掉他可能会比较困难。建议你先站到神庙附近几名守卫身前，然后再上前把杀手引下来。等他开始施法，你就赶紧溜进旁边的神庙里，再从右边的边门出来，躲在一旁看那些守卫把杀手干掉。



摆平那个杀手后，来到旅馆，在那里你会遇见两个人 Jaheira 和 Khalid（就是你养父叫你找的朋友），带上他们你就可以去 Beregost 了。

在 Beregost 的路口，一个农夫会向你介绍这里的情况，你最好多问问。离开 Beregost 向下走，你就可以去 Nashkel 了。进入 Nashkel 后，第一幕就结束了。

**其他任务：**

1.在城门左边的房子里住着 Joia，她会请你帮她去 Friendly Arm Inn 上方，从一群 Hobgoblins 手里拿回她的戒指。

2.在旅馆二楼，有个叫 Unshey 的矮人会叫你帮他从一个 Ogre 那里拿回他的腰带（Girdle），那个怪物就在你遇见 Elminster 的那片区域里。

3.在旅馆三楼，一个叫 Landrins 的矮人让你去她在 Beregost 的家里杀光里面的蜘蛛（Spiders），并取回她丈夫的鞋子（Boots）和酒（Wine）。小心，你要带些解毒药，那些蜘蛛会让你中毒的。

**几个小秘密：**

1.在镇子中心的房子 Burning Wizard 前你会遇见 Garrick，他想让你帮他的雇主 Silke 解决一些生意上的麻烦。不过等那些和 Silke 做生意的人来后，你会发现 Silke 不过是想黑吃黑。可以选择干掉 Silke（你可以先把 Silke 围起来再与她对话，这样在开始战斗时能把她迅速解决掉）。

2.在镇子东边的一间房子里你能找到 Mirianne，她会请你帮她找她的丈夫 Roe。你可以在去Nashkel的路上从一群强盗身上找到Roe的信，

把信交给 Mirianne 后你能得到一枚不错的戒指。

3.在 Feldeposts 旅馆里 Marl 正在大闹，你可以杀了他或是劝说他让他冷静下来。劝说他所得经验值较高。

4.在 Jovial Juggler 旅馆里一个叫 Bjornson 的游侠会让你去 Beregost 西南方消灭一群 Half-Ogres，完成后能得到一个不错的盾。

5.Beregost 左边是 High Hedge，在那里住着一个魔法师 Thalantyr，他会卖一些不错的物品。不过那里有许多骷髅和狗，如果你等级不够高的话还是先别去了。此外在他的神庙里还有两名巨人，搞不好他们可是会向你进攻的。在 High Hedge 下方的野外你还能找到一只会说话的鸡，把它带给 Thalantyr，你会发现那鸡原来是 Thalantyr 的徒弟 Melicamp，要把恢复原状你需要给 Thalantyr 搞一个骷髅头。即使这样也不一定成功，看你运气了。

6.从 High Hedge 左边离开，来到海边，有一个看起来似乎颇为友好的海妖 Shoal the Nereid。不过只要你的人上前与她说话（千万别派你的主角上，否则就得提进度了），那人就会被她吻死（最好让你队里最强壮的人和她对话，例如 Khalid ）。大怒之下，你立刻指挥全体队员向她展开攻击。在打伤她之后 Shoal the Nereid 就会向你求饶，并会答应尝试复活你那位可怜的队员（如果他足够强壮是会成功的）。这时 Droth 出现，Shoal the Nereid 会告诉你这一切都是他的阴谋。恼羞成怒的他会向你展开攻击，这时干掉它（小心，这家伙还是挺厉害的）。在这片区域还有几个海妖，杀一个有 2000 点经验值。

7.在 Beregost 右边是神庙，当你在第四幕杀了龙和 Bassilus 后可以回到这里来领赏。在神庙附近还有许多狼，非常狼，特别是吸血鬼狼（每一个 2000 点经验值），如果你没有 4、5 段的功力的话还是别去送死了。

## 第二幕

在 Nashkel 的旅馆里会有赏金杀手在等你，最好先做些准备。在神庙门口找到 Berrun Ghastkill，他会请你帮忙调查 Nashkel 的矿井里出了什么问题。来到矿井（Nashkel Mines），在最后一层你会见到 Mulahey，干掉他你就完成这一幕了。对付他时，你队伍里最好有人会 Hold Person 魔法，好把他定住。此外最好还能用 Horror 这种魔法把那些小怪物赶走，这样会好一些。



**其他任务：**

1.在 Nashkel 中央你会遇见 Minsc，他会请你帮他从 Gnoll Stronghold 救出他的朋友 Dynhera。这个任务是有时间限制的，当 Minsc 开始抱怨为什么你老不去救 Dynhera 时，你最好赶快去救她，否则 Minsc 会和你反目为仇的。Gnoll Stronghold 的怪物不少，不过还好对付，只要别被他们围攻就可以了。同时在镇子里你还会遇见 Edwin（一个魔法师），他的要求是杀死 Dynhera，要怎么做就看你自己了。

2.在旅馆右边的商店里，店主会要求你帮他弄过冬的狼的毛皮（那种白色的狼）。

3.在 Nashkel 右下角的一间房子里有一个女人想找在矿井工作的丈夫，你可以在矿坑里的一具尸体上找到 Josephs Greenstone Ring，把戒指交还给她就可以了。

4.在 Nashkel 左边的野外（靠海），你能找到 Captain of the Guard Brage，他似乎被恶魔附身了。选择好对话（别杀他），把他带回 Nashkel 的神庙，你能挣到些东西。同样在这里，有一群人在挖一个古墓，你可以答应工头帮他的忙。进到古墓后，你会发现那些工人都发疯了，把他们干掉（很容易的，不过小心别伤了那工头），你能得到不少经验值。此外你还能找到一尊石像（Idol），不过出洞后你会遇见一名叫 Doomsayer 的家伙向你要那石像。不管你如何回答他都会向你进攻，如果你不会召唤术之类的魔法的话，还是三十六计走为上策吧（那人颇

狠，干掉他你能挣 4000 点经验值。最好别让他近身，用召唤术叫出一些怪物把他围起来慢慢打）。

5.在 Nashkel 右边的 Carnival 里你可以找到一名被石化的牧师。在她附近有一个矮人会卖你一个去石化的卷轴，不过他会敲诈你 500 元。如果在神庙里买只要 100 多元。在牧师身上使用卷轴后，你就可以让她加入你的队伍（如果你队伍里没牧师的话，最好让她加入，这样对以后的战斗比较有利）。

6.在 Carnival 右边的一个帐篷里，巫师 Zordral 囚禁着一个女子 Bentha，可以选择救她。干掉巫师后，那女子会问你需要什么报酬，你就选什么都不要吧。

7.在矿区的中央地带你会见到 Prism，他告诉你他正在做一个实验，可是一个叫 Greywolf 的强盗老来找他麻烦，想请你帮忙解决这个问题。答应他后过一会儿你就会看到 Greywolf，这家伙不太好对付，如果你会 Hold Person，最好用这种法术把他定住。干掉他你能得到一柄不错的剑。不过 Prism 在做完实验后也死了，你可以在他身上找到两颗水晶。你可以把水晶还给 Nashkel 神庙旁的 Oublek，不过我觉得还是卖了好—— 一个水晶能卖 1500 元！

8.在矿井里会有一个矿工要你把一把匕首交给下层的 Kylees。此外在干掉 Mulahey 后在他身后的箱子里你会找到一把很别致的剑，这把剑只有附近一名被困的巫师 Xan 才能用。

9.在去 Gnoll Fortress 的路上你还会遇见 Dryad of the Cloudpeaks，她告诉你 Caldo 和 Krumm 想砍掉这里的树，希望你能制止他们。见到这两人后，你本想好言相劝，可他们却听不进去，只好把他们解决掉了。

10.在去 Gnoll Fortress 的路上（从 Gnoll Stronghold 向上走），你会遇见一个叫 Alberts 的“小女孩”，她想让你帮她找宠物“小狗 Ruffie”。狗就在右边的林子里，把狗带回给 Alberts，她会送给你一个水晶。

## 第三幕

从矿井第四层你可以找到一个出口通往野外。不过在那块野地的上方有几个要你性命的赏金杀手，在右边还有一名召唤巫师。估计以你现在的段位如果遇见他们一定是送死，所以还是赶紧离开这里去 Nashkel 领赏吧。在 Nashkel 的旅馆附近还有几名赏金杀手，也比较厉害。建议你等那些守卫巡逻到旅馆附近时再上去和那些人对话，这样有士兵的帮助会好打不少。



离开 Nashkel 到 Beregost，在 Feldpost 旅馆的二层找到巫师 Tranzig，逼他一下，他就会告诉你 Bandit camp 的位置。之后可以放走他或把他干掉（我是选择干掉他，因为这样能得到些东西，不过最好事先占好位置）。

来到 Bandit Camp，先把周围的那些强盗扫荡干净。在那间最大的屋子里你会遇见这一幕的最后的敌人。在打他们时要小心，慎用火球术一类的大范围法术。因为在屋子左上角有一个 NPC，如果你不小心把他给打死的话，声望值会降很多。

**其他任务：**

1.在 Beregost 的 Jovial Juggler 旅馆里有人会向你收购强盗的头皮（Banditscalps）。

2.Firewine Bridge（从矿井出来后向上走）右边有一个发疯的女巫师，她有一个装妖怪的罐子（好像她就是被这个罐子逼疯的）。如果你向她要那个罐子的话，她会把里面的妖怪放出来（一个 Oger Mage）。小心应付它，实在打不过就逃。以后可以去 Baldur's Gate 的魔法商店买一种专门杀 Oger Mage 的箭对付它。

3.从 Firewine Bridge 向上走是 Gullykin。在村里你会遇见半兽人 GendolarLuckyfoot，他告诉你他身后的屋子里有一条通往 Firewine Bridge 的密道。进屋后，在楼上你会见到 Jankal，你发现他居然勾

结妖怪。干掉他后，你可以在他身后发现一扇暗门。进去后干掉把门的 Oger Mage（存盘!）。在迷宫里有许多陷阱，用 Imoen 的查陷阱的能力查出后用开锁的技能解除。在迷宫里会有一名骷髅骑士冲过来要你杀死他。在满足他的愿望后拣起他留下的盔甲，交给迷宫里排成一排的那六名鬼魂，这样他们就能升天了。

4.从 Gullykin 往上走你会看到许多石化兽（Basilisk)，这可能是游戏中最可怕的一种怪物了，因为一旦被它的石化术击中你就完蛋了（可恨的是它们的命中率还挺高)。对付它们最好的方法是先派人找出它们的位置，然后用火球术慢慢轰。在这里还有一个被石化但还活着的女战士 Tamah。你如果用除石化的卷轴救活她能长一点声望值。

5.去 Bandit Camp 还有另一种方法：在 Friendly Arm Inn 右下方是 Larswood，在那里你会遇见一个强盗头子，在回答他的问题时如果你说“I want to join the bandit because you're looking for blood。”他就会带你去 Bandit Camp。

6.在 Larswood 你还会遇见一个叫 Osmadi 的德鲁依教徒，他不由分说就指责你杀了他的兄弟，然后就叫出了几只熊开始攻击你。不得已干掉他后，Corsone 过来告诉你由于 Osmadi 的亲友被盗贼们杀了，所以发了疯。不过只要你不停地质问他，Corsone 就会承认其实是他为了独占这块地而对 Osmadi 下毒而使他发疯的。在讲出真相后 Corsone 就会向你攻击。别客气，把他杀掉。

7.在 Friendly Arm Inn 上方有个小村庄，村庄左边有三个渔夫告诉你有一个女牧师一直在骚扰他们，如果你能把她赶走，他们会送你一样魔法兵器。不过在通往 Baldur's Gate 的桥的右边找到那个牧师后你才知道，原来那些渔夫杀死了她的母亲。回去质问那些渔夫，并从他们那儿拿回那牧师母亲的遗物——一个酒杯（Bowl）还给那名牧师。至于那几个渔夫要如何处置就随你了。

8.在这个村庄上方有一个大洞，里面有一种绿色的甲虫 Ankheg。在洞中你会找到一具尸体，把他交给村庄中部的农夫 Brun。打死甲虫后你可以拣到它们的头（一个就够了）。把甲虫头带回给 Beregost 的铁匠（在城镇的右边)，他会出 500 元向你买。如果你拒绝的话，他会用这甲虫头给你打一副很不错的盔甲，不过要收 4000 元。

## 第四幕

现在去 Cloakwood，你的目标是位于那里的铁矿。在铁矿的第一层右上角的闸门边有一名矿工，他会请你去最后一层找到闸门钥匙，这样就可以放水把矿井淹掉，不过你最好还要到第二层的监狱里找到 Rill，他会向你要 100 元去救其他被困的矿工，你最好还是答应他。在第 4 层铁矿，你会见到这一幕的 Boss，消灭他后，第 4 幕就完成了。作战时先将两名拿火剑的铁甲武士引出来，逐个消灭，再冲下去对付那名魔法师，否则被他们三人围攻的话可是会死得很难看的。

**其他任务：**

1.在 Cloakwood 里的一座房子前有一名叫 Aldeth Sashenstar 的人想请你帮助解决一些想杀他的野蛮人。答应后德鲁依教徒 Seniyad 会出现，当你责问他为何要杀 Aldeth Sashenstar 时，Seniyad 告诉你 Aldeth Sashenstar 想毁坏森林。要如何做就看你自己了。

2.继续向 Cloakwood 走，会有一名农夫 Tiber 请你从一个蜘蛛洞中救出他的兄弟 Chelak。你可以在附近的一个洞穴里找到一个蜘蛛王，她会召出一大群蜘蛛，建议你用火球术对付它们。在蜘蛛王身后你能发现 Chelak 的尸体。

3.在 Cloakwood 还有一个龙穴，里面有两条龙，对付它们还是火球术比较好用。杀死龙后，把龙头带回 Beregost 右边的神庙领赏。

## 第五幕

好了，你终于可以进入 Baldur's Gate 这座游戏中最大的城市了。在桥头你会遇见 Scar，他要你帮他调查 Seven Sun 的情况。在城里，你还会见到 Elminster。听完他说的话后向左走，在城左下角你能找到 Seven Sun。进去后，随便找个人不停地问他问题，最后那个人就会变成怪物。离开这里，在门口会有一名守卫告诉你公爵正在找你。走进旁边的 Flaming Fist，在那里你会见到 Scar。告诉他在

Seven Sun 发生的事后，他会要求你解决那里的问题。在 Flaming Fist 的二楼，你可以找到公爵，他会要你去 Iron Throne 调查。先回到 Seven Sun，杀光里面的怪物。在一楼左边的地下室里你能救出 Seven Sun 原先的主人。离开这里，向右走来到 Iron Throne 的顶楼（先存盘！）。在那里有一大群的魔法师和武士在等着你。这一战不太好打，建议多



用火球术和恐惧术，而且就我个人感觉，走右边的楼梯好像会好一些。消灭敌人后（别忘了拣他们身上的东西），回去向公爵复命，他就会交给你一份通行证，然后把你传送回你的老家 Candlekeep。

**其他任务：**

1.过桥后向右走是一个小农场，那里有许多僵尸。把这里的僵尸全部消灭后，可向在农场中央的那名农夫领赏。

2.在城里你会遇见 Marek，他威胁你一番后就会离开。之后你会见到他的兄弟 Lothander，他会告诉你已经被他的兄弟 Marek 下毒了。不过要得到解药你得先帮他除去他身上的诅咒。他会带你去位于 Mark Square 的一个帐篷前，你进去花 50 元找那巫师问如何救治 Lothander，他会告诉你要救 Lothander 需要 Water Queen's House（在 Iron Throne 城区）的人帮忙。不过她们要你去 Temple of Timora（Lady's Hall）（在城市左边）帮她们弄一本书。在那里你只要态度好一些，他们就会把书给你。将书交给 Water Queen's House 的人，她们就会给你一个卷轴。然后去 Blade and Stars，把卷轴交给 Lothander。Lothander 就会交给你半瓶药，另半瓶在 Marek 那里。Marek 在 Blushing Merad（在城市右上方），在那里会有一个巨人想抓你，如果你不想和他打的话可以骗骗他，那厮很蠢的。在二楼你能找到 Marek，得到另半瓶药水后（可加 10000 点经验值！），他会攻击你，干掉他吧。

3.还是在这片城区，在 Blushing Merad 右下方你能见到 Brielbara，她的女儿被一个巫师 Yago 下了诅咒，她需要你帮她从 Yago 那儿取得一本魔法书来救她的女儿。Yago 在 the Low Lantern（就是 Iron Throne 城区右下方的那艘船）。你在第 3 层可以找到他（不过在第二层你会遇见两名女子，最好不要理睬她们，否则会受到她们的攻击），把 Yago 干掉后，把魔法书交给 Brielbara 就可以了（Brielbara 在她原先站的地方的下方一间旅馆里）。

4.在 Elf Song 里有个矮人 Brevlik 要你帮他去 Hall of Wonder 偷一个 Telescope。如果你偷术不精被守卫发现的话，还是赶紧逃跑为上，因为杀那些人经验值极少，而且会狂降声望值。不过完成这个任务的经验值和钱都不少。

5.在 Sorcerous Sundries（就在 Elf Song 左边）二楼有几个魔法师，如果你言语恶劣一些，他们就会攻击你。这几个家伙用一个火球术就能轻松摆平，从他们身上能搜到一些不错的东西。楼下魔法师有一些不错的东西卖，有钱的话多买些火球术魔杖和召唤术魔杖，这对以后的战斗很有帮助。



6.在 Iron Throne 城区右下角一间白房子里有一个受了诅咒的人 Ghorak，只有 Lady's Hall 的 Agnasia 才能救他。不过你先得去 Three Old Kegs 二楼左上角的一幅壁画后面拿到 Ghorak 兄弟 Kereph 的遗骸，将它交给 Agnasia，这样才能治好 Ghorak。

7.在 Hall of Wonder 上方的一间房子前会有一

个男孩想请你帮一个忙。答应他后，在那座房子里你会见到一个叫 Tymora 的牧师。他需要你帮他从 Water Queen's House 那里拿回他儿子的尸体。到 Water Queen's house 花 2000 元买下那具尸体，将它交还给 Tymora，这样他就能把儿子救活了。你也能得到不错的报酬。

8.在右上方城区的一间房子（没锁）里有个叫 Pheirkas 的矮人要你去 Beregost，在 Feldpost 旅馆的二层从一个叫 Algernon 的人那里取回一个斗篷（Cloak）。

9.在 Duchal Palace 上方有一座巫师塔，在塔旁你会遇见 Ramazith，他要你去 Ragefast's House（在 Hall of Wonder 右边）救出 Nymph。杀死 Ragefast's House 里的那名巫师后你可以选择如何处置 Nymph。我选择放了她。回去找 Ramazith，他会指责你背叛了他。在用闪电术攻击你之后 Ramazith 就躲到塔的顶层了。要找到他你得经过 6 层塔层，每一层都有一些怪物，要小心应付。

## 第六幕

把公爵给你的通行证交给门口的守卫，他就会让你进去了。和城里的人叙叙旧，他们会告诉你这里最近发生了一些奇怪的事。进到图书馆，在三楼有 Iron Throne 的首领。你最好还是别去招惹他们，会降低声望值的。在第 5 层，你会因被怀疑涉嫌谋杀了 Iron Throne 的首领而被逮捕（冤枉啊）。不过没关系，Tethtoril 会救你出来，并把你传到一间地下室里，里面是座古墓，有许多的机关，最好让一个盗贼在前面开路。古墓里有不少好东西，认真搜搜。

从右上方的出口出来，里面是一间大厅，在那里你会遇见许多"熟人"——都是 Dopplegangers 变的。你甚至还会见到你养父和 Elminster，是真是假你就自己判断吧。

离开这里，来到一个洞穴。在里面你会受到一群人的攻击，对付他们我感觉用火球术加上 Hold Person 比较好一些。洞里还有不少蜘蛛，要小心应付。在出口处有两头大石化兽（Greater Basilis），你若是贸然冲上去的话可是会死得很难看的。最好的方法还是像上面所说的，探出它们的位置后，再用火球术慢慢地轰。离开这个洞穴后，这一幕就完成了。

**其他任务：**

在图书馆里你会遇见 Kevoras，他会交给你一个 Gorion 的戒指。在图书馆里还有一只 Great Doppleganger，认真问问，你会找到他的。

## 第七幕

回到 Baldur's Gate，在 Sorcerous Sundries 门口你会遇见 Tomoko，她会告诉你城里发生的一些事。谈完后去 Iron Throne，在那里的最顶层你会见到一个女魔法师 Cythanchia，干掉她，你会得到 Sarevok's Diary（中途她会向你求饶，别理她，对付她还是用火球术吧）。离开这里，到 Blushing Mermaid，在左边有一道门，里面是 Undercellar，在中心的池子里有两个敌人，摆平他们你就能得到去 Duchal Palace 的请柬（不过别伤了旁边那些人，会降低很多声望值的）。把请柬交给 Duchal Palace 的守卫，你就能进去了。



先存盘，再走进大厅。里面那些商人其实都是 Great Doppleganger 变的。要注意几点：

1.在没把那些 Greater Doppleganger 消灭光之前你的主人公最好别离 Sarevok 太近，否则他会叫那些卫兵来打你的。

2.你要保住 Belt 的性命，在消灭完那些 Greater Doppleganger 后和 Belt 交谈，把 Sarevok's Diary 交给他，这样 Sarevok 就会离开（别攻击他，你打不死他的）。

3.要保住 Imoen 的性命，她的能力对之后的战

斗很有用。Sarevok 离开后，你会被传送到 Thieves' Guild，在右边的小房间里你能到一些不错的药剂。准备好后就下去吧。在迷宫里最可怕的怪物是 Skeleton Warriors，多用召唤术对付他们。迷宫里还有不少陷阱，要小心。

迷宫的出口在左上方，里面是一大片废墟，在那里你会遇见一群来找 Sarevok 晦气的 Iron Throne 的人。这些家伙很厉害，你在探出他们的大致方位后用火球术慢慢轰，这样能把伤亡减到最小。

在左上方就是 Sarevok 躲藏的宫殿了。最后一战其实只要战术对头，还是挺好打的。现在把我的方法介绍一下：

(1) 别向右走，那有许多铁甲武士，很难缠的。

(2) 派 Imoen 把左边和中间的机关都拆掉，小心，别给 Sarevok 他们看到。

(3) 派一个魔法师往上头的台子发一下火球术，然后赶紧退回来，在队伍前放一个召唤魔法。这时 Tazok 会出现在队伍前，正好被你召唤出的怪物围住，注意别让他靠近你，这家伙的攻击力还是很强的。让你的牧师用 Hold Person 法术定住他，大概只要几回合就能把他干掉了。

(4) 干掉 Tazok 后，全队向上移动到尽可能接近 Sarevok 的地方，然后用火球术慢慢地轰，直到把他的三个随从都干掉为止。这时再让 Sarevok 见到你，等对话一结束，就赶紧召唤出怪物把他围起来，千万别让他靠近你，你打不过他的。只要你有足够的耐心和召唤术魔杖，打死他只是时间问题。

**其他任务：**

在 Baldur's Gate 里行走时要小心。因为你被怀



疑是杀死 Iron Throne 首领的凶手，所以一旦被卫兵发现就会被攻击。不过第一次被发现时，如果你不反抗的话，他会把你带到 Flaming Fist，那里已经被 Sarevok 控制了。Sarevok 的手下 Angelo 会问你问题，你回答他“I will be the last who will laugh”，这样他就会把你关进监狱里（如果没回答好，或者态度太恶劣的话，你的一个队员会被他打死）。想要出狱你得和左下方牢房里的矮人谈谈，解出他出的谜语（很简单的），他就会帮你逃出监狱。不过这以后你再见到守卫还是赶快逃的好。

**几点补充：**

1.由于此游戏有经验值限制（89000 点），所以选人时要注意。建议选人类，但不要用游侠（Paladin）、浪人（Ranger）和游吟诗人（Bard），因为这三种职业不能改职（Dual-Class）。而且改职还要求你第一职业的主要能力值（Abilitis）要大于 15，第二职业的主要能力值要大于 17。

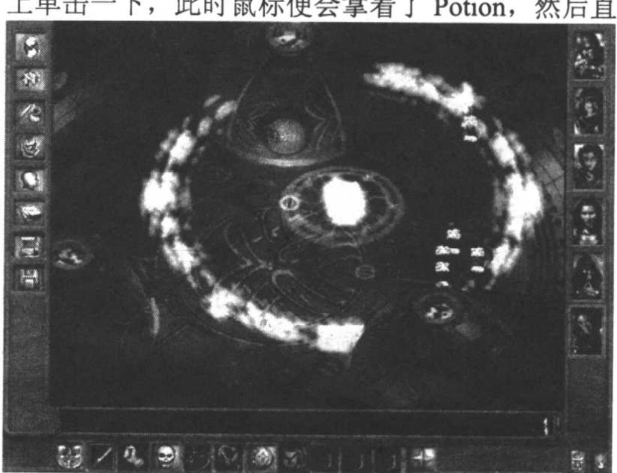
2.此游戏升级时所增加的 HP 点数是随机的，有时甚至会相差 10 余点，所以升级前最好记录一下。

3.战斗时注意使用暂停功能（按空格键），这样打起来会容易很多。不过在你进物品栏选择物品时暂停会被取消。

## 游戏秘技

**赚钱大法：**

进入 Inventory 画面，先将一支 Potion 放在 Quick-Item 列，再将一件 Jewel（游戏初期能得到的应该是 LynxEye Gem）移到 Quick-Item 列的 Potion 上单击一下，此时鼠标便会拿着了 Potion，然后直



接按最左上方的“骷髅头”按钮回到游戏画面。留

意一下画面右下角的 Quick-Item 位置，原来放置了 Gem 的位置会显示为 Potion，在上面单击约 5 次，回到 Inventory 画面便会发现在 Quick-Item 上 Gem 的数量竟有 65535！ 若不成功的话，只要重复第 5 个步骤 1 至 2 次便可，定能成功！全数卖掉可赚很多钱哩！不过记住要先将物品由 Quick- Item 列放回下方的物品栏才可。

**无限药水：**

1.首先要有两瓶治疗药水（ 两瓶治疗药水只要放在一起，就是重叠物品，而左下角会显示数量“2”）。

2.使用该物品时，可以听到“咕噜”的声音，在音效还没结束之前把物品拿起来，不要放在身上。

3.然后你就可以看到你的能力恢复了，但是原本是“1”（因为只剩下 1 个）的物品数量却变成空白。用同样的方法，再以同一物品试一次。

4.原本的 1 瓶却变成 10000 多瓶。

**修改方法：**

把 Cheats=1 加在 Baldur.ini 文件的 Game Options 里存档，再执行游戏。游戏中，按 Ctrl+Tab 键开启/关闭密码输入窗口。输入以下密码，并按回车键：

- Cheats:TheGreatGonzo（）：召唤 10 只 Killer Chickens 护卫。
- Cheats:FirstAid（）：增加 5 份医疗药水（Healing Potions）及毒药（Neutralize Poison Potions）和 1 份解石化卷轴（Stone to Flesh Scroll）。
- Cheats:Midas（）：黄金 500 单位。
- Cheats:CowKill（）：如果靠近牛，可施 CowKill 法术。
- Cheats:DrizztAttacks（）：创造出敌对的 Drizzt。
- Cheats:DrizztDefends（）：创造出友善的 Drizzt。
- Cheats:CriticalItems（）：大量产生游戏重要物品。
- Cheats:Hans（）：传送角色至邻近区域。
- Cheats:ExploreArea（）：标记探勘过的区域召唤怪兽和 NPC 队友加入 CreateCreature（"yyy"），yyy 为怪物或队友名字。
- CreateCreature（"Khalid"）：会把 Khalid 召入你的冒险队伍。
- CreateCreature（"Noober"）你的队伍将得到游戏中最厉害的 NPC 队友。注意：包括主角在内，队伍的上限为六人。
- SetCurrentXP（"8900"）：将所有队员的经验值提升到 8900 点。

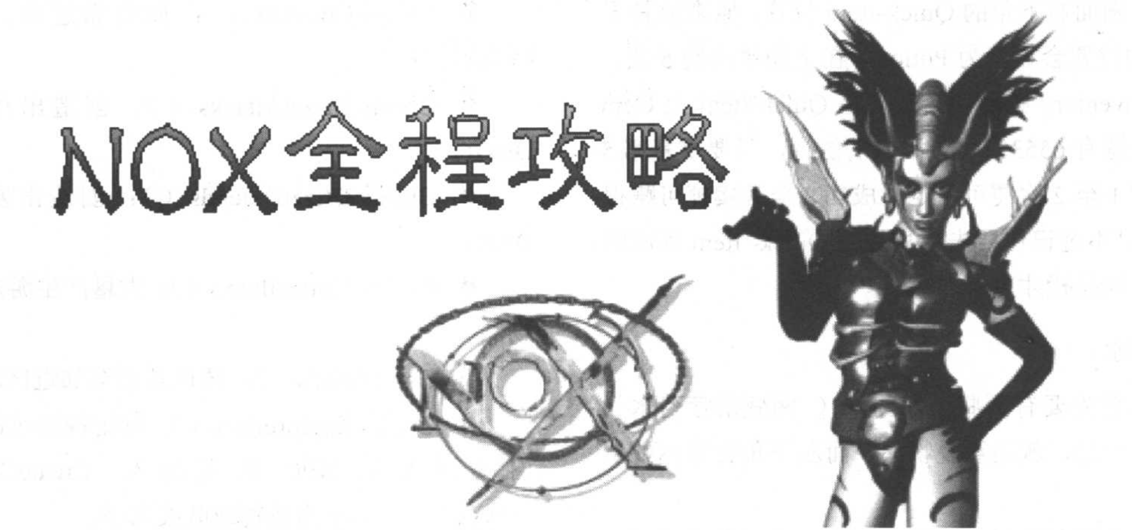
**复制术：**

首先要有两个人物以上，简称甲，乙，并按以下步骤进行：

步骤 1：将欲复制的物品放在甲身上，把甲输出到人物。

步骤 2：将欲复制的物品搬到乙身上，储存游戏。

步骤 3：取回刚刚的进度，在选人物时把甲砍掉重新创造人物，再输送甲回游戏，这样物品就多出来了。




## 故事背景

杰克·莫尔（Jack Mower）本来是一个心思单纯的人。他与大街上来来往往的美国人没啥不同。他住在佛罗里达一处偏僻的住宅，过着平静的生活。他喜欢看电视（特别是职业摔跤比赛），喝啤酒，开体积比较大的车。杰克每天最大的消遣不是与巫师、武士及僵尸怪物搏斗，而是把铝皮罐放在前额上，然后击碎它。

但是，现在这一切都发生了改变，杰克死水般平静的生活兴起了一阵涟漪。某一天晚上，当他躺在零乱的床上，收看一场通宵达旦的马拉松比赛时，天空中突然裂开了一个洞，杰克·莫尔被传送到 NOX 的世界中。这个一度终日游手好闲的人竟然不慎卷入了一场战争中。一位名叫 Hecubah 的邪恶女巫制订了一份穷凶极恶的计划，阴谋颠覆 NOX 世界，这一切只有杰克能够阻止她！

欢迎你——杰克来到 NOX 的世界，这是一部快节奏的、以动作为主的角色扮演游戏。整个游戏中共有三个不同的职业，每一个职业都将面临一场全面的战役，需要游遍广阔的 NOX 世界。

## 攻略指引

### Warrior 篇

#### 第一幕：The Fortress of Dun Mir

你第一次踏上了 NOX。脚踏实地的感觉真好，环顾了一下 NOX，这里岩石幽奇，绿草茵茵，一派春光。正赏玩间，突然一阵热浪袭来，只见一条熔岩横贯东西，并咕嘟咕嘟地沸腾着，你才意识到危机四伏，这可不是一次轻松的旅行。进入 Dun Mir 要塞，一座雄伟的武士雕像耸立在十字广场上。与 Gauntlet（生存场）门口的守卫谈话，他告诉你需要有一个担保人才能进入 Gauntlet。这时工程师 Gearhart 走了过来，他说如果你帮他把果园（Orchand）中的侏儒（Urchis）杀死，作为回报，他会作你的担保人。你考虑了一下，便应允了。从 Gearhart 手上接过果园钥匙，进入果园西南角的山洞里杀死侏儒后，到能量房（地图的右上角）找到 Gearhart，得到保证书，然后进入 Gauntlet。

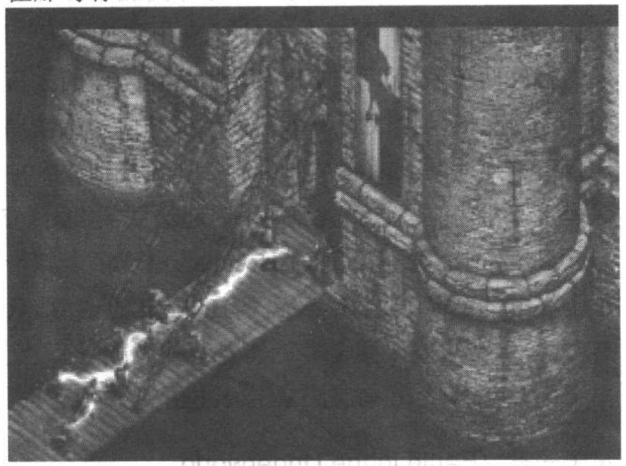
#### 第二幕：Gauntlet

Dun Mir 的君主 Horrendous 告诉你如果要加入火骑士，必须先通过 Gauntlet 的考验。Gauntlet 中的考验虽然残酷，但凭着过人的胆识，你还是闯过来了。如愿加入了火骑士后一个卫士告诉你 Gearhart（担保人）被困在了主能量房中。向东走再次来到能量房，从升降台进入主能量房。刚到地面，突然一阵颤动，升降台再也不能动弹了。你在阴暗潮湿的地下行走了好一阵，总算见到了 Gearhart。隔着铁栏杆他给了你一把银色钥匙，让你从右边原先锁着的门进去。刚进门就在一个箱子里找到一把钥匙。用这把钥匙打开另一道门后终于见到 Gearhart。你与 Gearhart 同时按下墙壁上的两

个红色按钮，回到能量房。

### 第三幕：Truble in Lx

刚回到地面，Horrendous 就让你到 Lx 村去帮助 Mayor Theogrin。Horrendous 给了你一些钱补充装备，然后就打发你上路了。从左下角的门进去。经过一阵跋涉，来到勇士的领地（Warri's Realm）后，再向上走，就可以到达 Lx 村。在 Lx 村，Mayor Theogrin 对你说，Urchis 把他的权杖偷走了。有一个叫 Kalen 的火骑士已经到了墓地，但是至今没有任何音讯。他请我帮你把权杖找回来。向东走，下到墓穴里，在墓穴里找到 Kalen，他告诉你，幕后可能有个女人在控制着一切，因为他听到女人的念咒声。话未说完，Kalen 就永远地安息了。在回去的路上有 3 个箱子，从中可以找到权杖。你带着悲伤回到 Lx 村，在中间房子里将权杖交给 Mayor Theogrin。然后补充一下给养，回到村口，船长正在那等你。



### 第四幕：Beneath the Field of Valor

船长又将你带到了勇气之地（The Field of Valor），他觉得最近古墓里好象有点问题，怀疑是 Hecubah 在搞鬼，希望你去调查一下。古墓中充满了无数僵尸、幽灵、骷髅、机关、陷阱（这里僵尸被打死后会复活，一定要用带火系攻击的武器才能完全消灭）。一层层打下去，最后见到了 Hecubah。她正试图召唤僵尸，但没有成功，你在旁窥探，被发现了。Hecubah 派一个亡灵巫师想消灭你。注意，亡灵巫师的火球很厉害，躲过火球，贴身紧逼，不要让它有攻击机会，很快就可以消灭它。既然发现了问题根源，那也不必久待，下一步就是逃出墓地了。一路狂奔，接下来还有两个 Boss 级的人物：武士和擅用闪电的亡灵巫师，尤其亡灵巫师相当厉害，只要在其视野内，就会被他电击。所以要近逼作战，不要让他有攻击机会。消灭他后，就可以逃出去了。你刚从坟墓里出来，还没顾得上喝口水，一个叫 Lngrid 的美女就出现在你的面前，她请你从食人魔的手中解救她的妹妹。英雄救美，你毫不犹豫地答应了。

### 第五幕：Ogre Raid at Hamlet of Brin

向北走进村庄，在最北边的房间有一个穿着蓝裙子的女人 Matilda，她想让你替她找回父亲的斗蓬。在码头附近杀死几个凶残的食人魔后看到一件红色的斗蓬，将它交给 Matilda 后，可以得到黄金和经验值。（这个任务对主线无影响）。然后从东面出村，向上穿过一拱石门和一条山洞，到达森林。沿丛林小径一路向上，解决掉一些食人魔后，最终到达食人魔的大本营。看来它们早有准备，正门紧锁，进不去。绕道向上，在顶端的一个山洞里，可以发现一个地洞，这就是食人魔村的秘密入口了。沿洞一路前进，到达食人魔地下城的入口。此处也是紧紧锁闭，不过两边房间里各有一个机关。打开机关，进入，继续向前，到达有六个升降机的广场，前面又是铁门紧闭。随便乘某个升降机进入食人魔村内部，先消灭所有食人魔（注意：中心屋子里的食人魔首领会远程攻击，很厉害）。找到 Glyda 等人，打开大门边屋子里的机关，原路返回，就可完成任务了。

### 第六幕：The Halberd of Horrendous

总算可以歇一歇了，可是船长又告诉你，Horrendous 有了麻烦，Hecubah 正率领亡灵军团进攻 Dun Mir，让你立即到要塞帮助守卫。从地图东边进入要塞，沿途有不少闻讯赶来的火骑士，与他们交谈后，他们加入了你。在要塞里找到 Horrendous，还未来得及交谈，Hecubah 一伙也随之出现了。她让 Horrendous 交出 Halberd。Horrendous 提出要与 Hecubah 单挑，可仅一个回合就被 Hecubah 施展魔法击倒在地。Halberd 也被亡灵巫师抢走了。倒在血泊中的 Horrendous，将夺回 Halberd 的重任交给了你 （满地的火骑士盔甲可别

忘了捡）。追上亡灵巫师后，经过一番苦斗，终于将狡猾凶狠的亡灵巫师杀死了，追回了 The Halberd of Horrendous，得到了传说中的神器——湮灭之杖的第一部分。

**第七幕：The Heart of NOX**

船长告诉你要到 Illnsion 镇寻找 NOX 之心，不过他建议你换成便装以免遭到居民的攻击。武士与巫师向来相互仇视，一进城，一个法官就试图逮捕你，如果反抗，就会与全城为敌，所以最好的选择是：进入监狱。首先将 Morgan Lightfigh 从牢里救出，他会给你一把打开幻想之塔的钥匙。一进入幻想之塔，所有的巫师就会来攻击你，没办法，只有打起来了。在第一层右边的房间里找到蓝钥匙，然后从右下角的楼梯处进入第二层。在第二层，找到银钥匙后，一路向左，来到第三层的入口处。入口被激光阻住，从左上处关掉发电机，用激光消灭，再一路向上，发现通向第五层的传送点被三重铁栅围住。可分别通过周围三个传送点打开机关，撤消铁栅，进入第五层。在第五层分别从左右拿到金色红色两把钥匙，打开中部的门，就可到第六层。穿过几重机关，最后看到 NOX 之心放在一个铁笼内。用箱子压住周围三个机关，就可拿到 NOX 之心，完成任务。

**第八幕：The Wierdling**

得到 NOX 之心后从塔中出来。飞艇船长将你又带到了 Lx 去寻找 Weirdling Beast。Weirdling Beast 就在 Lx 神庙中，为了获得 Lx 神庙的通行证必须先去找 Aldnyn。进入 Lx 村庄，在东面的屋子里找到 Aldnyn，他将通行证和钥匙给你，让你去和神庙的牧师交谈。从北面的门进入森林，向东北方走，可以找到牧师 Lx Priest，他让你抓紧时间去寻找 Weirdling Beast。在神庙的底层，碰到两个石怪。杀死石怪后，就可以找到 Weirdling，Weirdling 的魔力会附到 Halberd 上。从 Lx 神庙出来后，回到飞艇，任务完成。

**第九幕：Journey Through the Dismal Swamp**

船长让你去找 Alduyn's Conjurer 的兄弟 Mordwyn。这里阴冷晦暗，臭气熏天，令人欲呕，各种毒虫不时出现，而且还有一种会吃人的草，所以要特别当心。一直向上走，小心应付各种袭击，找到沼泽中的 Mordwyn 的家，和 Mordwyn 交谈后，他会从屋中拿出 Jandor Armor（Jandor 盔甲）给你。然后从屋子出来从东边的门进入森林，在雪地里杀掉几头恶狼后，救了一个叫 Cain 的人。给了他一瓶血后，他带你进入 Land of the Dead。在进入 Land of the Dead 之前，还要和三个亡灵巫师和一个亡灵法师战斗，把他们都清理干净后，在 Lopro 处可以补充一下装备，这可是你最后的歇脚点了，把银子全花了吧，今后它只是一种负担了。继续向前走，终于看到了 The Land of the Dead。

**第十幕：The Land of the Dead**

进入 The Dead of land，前进到一条长廊，找到两把钥匙打开长廊上两间被锁住的小室。将小室内的方石移动到发亮的地板上。这样长廊中部的墙壁会打开。从楼梯进入下一层。在一扇被锁住的门的两边房间，用“标枪”（武士的特殊技能）打开房间内的红色开关。再在左右的迷宫中找到两把钥匙。打开两道铁门后，来到一个满是弹力球的大房间，在左边的地上找到一个开关，扳动后，从楼梯进入下一层。找到两座神像后，将神像分别放到神像座上。继续前进直到找到宝石。超级武器 Staff of Ablivion 终于完成了。这时 Hecubah 出现了，她带来了大批的部队。试试超级武器 Halberd 的威力（只有 250 点魔法值，要多靠近能量石补充能量），突出重围，找到 Hecubah，跟着 Hecubah 进入传送点。

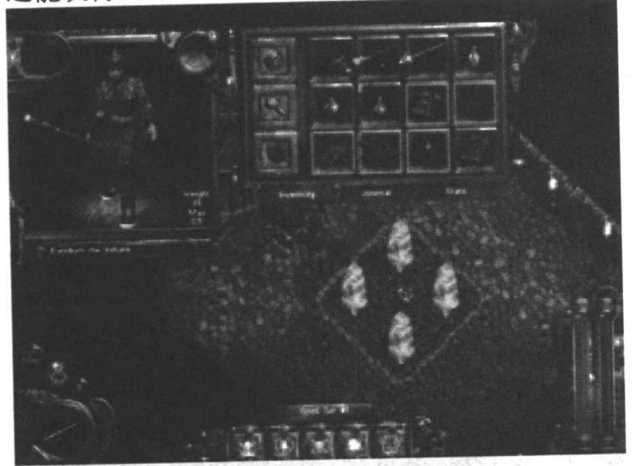
**第十一幕：Battle in the Underworld**

最后就要和女魔头 Hecubah 决一死战了，现在 Hecubah 的手下所剩无几，很容易对付。就是 Hecubah 太快了，总是用瞬间移动，想痛快地打几下可不是容易的事，不过有了超级武器，只要注意补充能量即可过关。最后，不可一世的 Hecubah 悲惨地叫道：Nooooooo，It shall not end like this. I shall return。

**结局**

Hecubah 终于死了，当你面对着眼前的战火发呆时，突然 Halberd 从你手中挣脱，升了起来，最后发出了眩目的光芒，将你送回佛罗里达的家中，你现在的尊容实在很难看，不过幸运的是你的妻子

还能认得出你。



## Conjurer 篇

### 第一幕：Shortcut to Lx

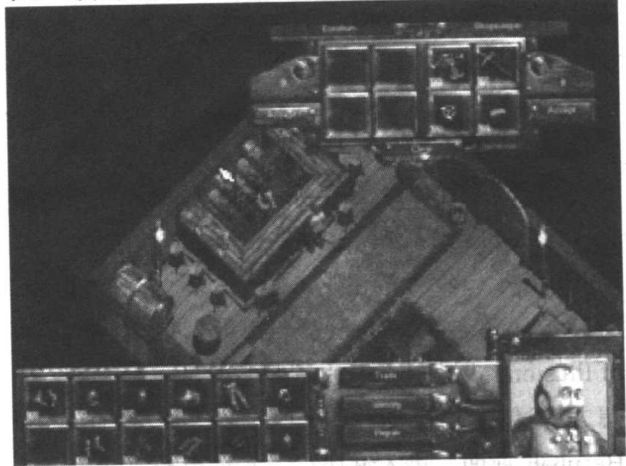
船长将你带到山脚入口，让你穿过山洞到 Lx 村找 Aldwyn，他会给你帮助的。向船长告别后，你独自开始了未知之旅。沿山洞一直深入，路上会遇到一头黑熊，不过没关系，会有巨石消灭它的。到山洞底后，打开红色按纽，乘升降机到达下一层，路上可以拾到一本 Pixie Swarm 魔法书。一直向前，途中会遇到火堆阻挡，只要推动水桶灭火即可。最后到达一扇门，从附近箱子里取银钥匙开门，（此处有两个秘密地点），再向前，就可以穿出山洞，到达 Lx。

### 第二幕：Aldwyn the Conjurer

Lx 是一座平静的小村落，不过你刚一进入村庄，一个亡灵巫师就出现在你面前，他施法召出一头蜘蛛，然后就消失了。先不管这些，向上穿过村庄，到达河边断桥处。与断桥守卫谈话，可得到一个任务：帮助这个守卫找回靴子。沿河向右，可发现一个升降机。可以从这里沿地洞穿过小河到达对岸，在地洞中还可以找到守卫的靴子。在河对岸顶部的小屋里，可以找到 Aldwyn。他卖给你 Charm Creature 魔法和蜘蛛的知识卷轴，从此你就可以驯化怪物了。沿路返回村庄，路上将靴子交给守卫，可从他那里得到 Stun 魔法。到达广场，地图正中是村长的家，与守卫谈话，可得一个任务：消灭村长家的蜘蛛，救出村长。进入村长书房，消灭蜘蛛后，在村中逛一圈，补充一下装备，就可以出村了。刚一出村，Aldwyn 赶来，告诉你，Mana Mine 的矿工有危险，需要你帮助。

### 第三幕：Rescue at the Mana Mines

走出 Lx 村，与守卫交谈，可得知 Mana Mine 的方向。沿路前行，经过一座木桥，到达十字路口，向西就可到 Mana mine。在入口处与工头交谈，拿取钥匙以及 Imp 知识卷轴。打开大门进入 Mana Mine，在第一层很快就可救出一名矿工，与他交谈，得知还有五位矿工在更深处。于是随他到达下一层，本层有三位被困矿工，分别从北、西、南三个入口处进入到底救出他们后，再到达更深一层，最后两名矿工就被困在这里。到达最深处，两名矿工被四只巨蝎看守着，要小心应付。救出这两名矿工后，重返地面，回到十字路口。在这里又遇到了船长，与他交谈后，他将你带离了 Lx 村。



### 第四幕：Beneath the Field of Valor

船长将你带到了勇气之地（The Field of Valor），他觉得最近古墓里好象有点问题，怀疑是 Hecubah 在捣乱，让你去探察一下。这一幕与战士和巫师的对阵类似，所以这里只提一下要点。从这一幕开始，就可以召唤魔法兽了（就是将三种以下的魔法合成一个可控制的小怪物），要多加利用。尤其在对付本幕的三个 Boss 的时候，交替使用 Stun，攻击魔法及召唤兽，还是相当容易的，否则就有一定难度了。古墓中可以学到 Meteor 和 Burn 两项魔法。

### 第五幕：Ogre Raid at the Hamlet of Brin

终于回到了地面。走出石门，沿碎石路向东奔去，突然，NOX 的大魔法师 Horvath 出现了。他告诉你，食人魔洗劫了 Brin 村，抢走了心灵传送护符，

这非常危险，而且他现在的研究也需要这个护符。答应了这个任务后，一路向北，到达Brin村，此时，村子已被食人魔洗劫得一片狼藉。在收拾了这拨食人魔后，从东面出村，经过一重石门，穿过山洞（洞中可学会Protect From Poison），到达一片森林。沿丛林小径一路前进，到达食人魔的大本营。食人魔显然早有准备，大门紧闭。其后的流程与战士类似，所以只简述一下。绕道向北，从山洞的地洞里进入，穿过地下城，到达食人魔村庄内部。在村庄正中十字形大木屋里，找到食人首领，消灭它。心灵传送护符就在南边的小房间里，拿走护符，顺便可以学会Vampirism魔法。然后跑到村庄大门处，打开机关，开启大门后，沿原路返回，将护符交还给等待着的Horvath，并可以从他那里学会Infravision魔法。任务完成。

### 第六幕：The Halberd of Horrendous

此幕与战士相同。

### 第七幕：The Heart of NOX

带着伤感，你走出了城堡，船长已经在城外等你了。现在已经拥有神器的第一个部件——Halberd，下一步就是寻找其他部分了。船长告诉你，NOX之心存放在Galava城堡里的幻想之塔（Tower of Illusion）里。Hecubah已经派大量食人魔进攻幻想之塔试图夺走NOX之心，所以只有尽快抢在Hecubah前面。进入城堡后，在城内稍事补充后，向上进入幻想之塔。一进塔，就发现食人魔已经占据了全塔，只有少量法师还在抵抗。帮助他们后，他们会加入你的行列。从这儿开始，三种职业的攻关流程就合并了，所以以下几幕只提一些要点。

### 第八幕：Journey Through the Dismal Swamp

任务：

1．寻找Aldwyn巫师的兄弟，Aldwyn居住在沼泽地。

2．在沼泽地尽头的东北部发现食人魔的哨所，消灭它们，然后进入隧道，穿过大山到达荒原。

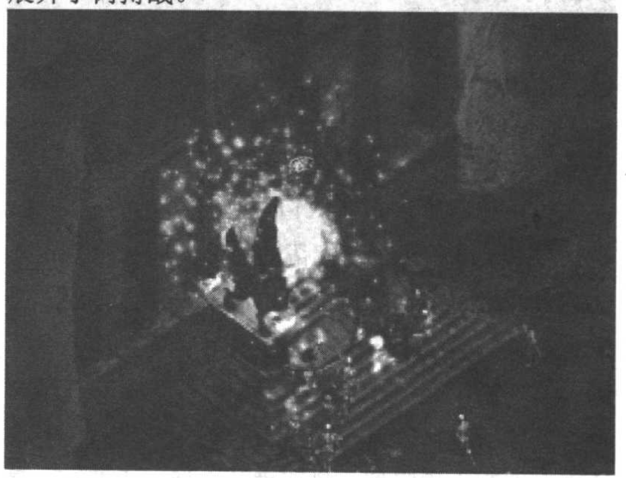
3．寻找死亡大陆的入口处。

### 第九幕：The Land of the Dead

从没见过这么多怪物，不过这只是最后的疯狂了。这一幕主要是找到魔法球，完成终极神器——湮没之仗。

终于在神殿底层追上了Hecubah，该是清算一切的时候了。Hecubah不时的用传送、Death Ray，Halberd的闪电对她也没什么作用，多用混乱、眩晕，如果有带这种附加攻击的武器就容易了，不停地制造Trip，给自己加满防护。这里颇有难度，不过毕竟是最终Boss……

你被Hecubah关入地牢，但机智的你利用魔法控制了身后的怪物，成功逃脱，然后你与Hecubah展开了肉搏战。



## Wizard篇

### 第一幕：Horvath the Wizard

从飞船上下来之后，船长让你去找大法师Horvath，让他收你为徒。进入幻想之塔，沿沙滩向上进发，途中有一本Missiles of Magic的魔法书，学会它，利用它消灭了路上的几个侏儒。到达一座小木屋外时，突然出现大群的侏儒将你围住，此时Horvath出现了，为你解了围。随Horvath进屋后，Horvath告诉你，他有一个徒弟在侏儒洞（Urchiiy Den）失踪了，让你为他看看，并给我一本Lesser Heal魔法书。向上穿过屋子，到底后可以发现一部升降机，由此进入侏儒洞。一进洞，就可以看到Horvath的徒弟在牢中，牢门钥匙在前方火海中。用水桶灭火后，取得钥匙，救出Horvath的徒弟，可他实在太虚弱了，只来得及说出这一切都是一个亡灵巫师操纵的，就安息了。取回他的遗物（有一本Lightning魔法书），回去见Horvath，任务完成。

**第二幕：Galava Castle**

Horvath 正式收下了你，并带你到了法师的家乡 Galava 城堡。他交待你，在城内准备一番后，就到幻想之塔（Tower of Illusion）见他。在城里，分别和左边的酒店的 Max 和右边的法庭法官交谈后，可得到两个任务——找到扰乱城市的一帮强盗。在城中部房子间隙中有一部升降机，乘它下去后，消灭所有强盗，捉住强盗头子 Morgan Lighttinger，出来后交给法官，再去酒店见 Max。之后向上进入幻想之塔，向右到达 Horvath 的房间（路上有一个小花絮，与 Lewis 交谈）。Horvath 告诉你，NOX 正被邪恶入侵，他正在研究原因，希望我到地下图书馆为他取回湮没之书（Book of Oblivion）以及 Clarity 护符。出房间后向下，与 Zaris 交谈后，打开通道，进入地下图书馆。进入图书馆后，正要取书，一名亡灵巫师突然出现，抢走了湮没之书。沿通道追上去，穿过几扇书架后的密门，途中有些开关，可用箱子推上去破解，（路上可以学会 Swap Location 和 Fire Ball）。终于追到了，不想他却陷入地洞，只有跟上去消灭洞穴巨人 Troll（注意，他们死后会放出毒气）。拿到书后，继续向前，回到管理员处，他给了你 Clarity 护身符，然后上去见 Horvath，任务完成。

**第三幕：A Dangerous Errani**

Horvath 又给了你一个新任务：Stravas 正在研究心灵传送护符（Amuief of Teleportation）。让你利用秘密通道到 Stravas 村去一下，取回心灵传送护符。乘房间内的升降机进入秘密通道，通道里有不少强盗和箭手，要小心应付。路上有一个火堆，可利用在附近学会的 Pull 魔法，吸附在水桶上灭掉火焰。走出通道，到达村庄，正中便是 Stravas 的屋子。从屋中的升降机下去，发现 Stravas 已经死了。从他的遗物中找到心灵传送护符和 Push 魔法书等，然后上去，消灭了闻讯而来的强盗后，从屋后风车处的升降机进入另一秘道，沿路返回幻想之塔，将心灵传送护符交给 Horvath。

**第四幕：Beneath the Field of Valor**

这一幕是到勇气之地的墓地寻找 Hecubar 的踪迹。从这一幕开始，就可以使用 Trip 了，要善加利用这一点，尤其在对付这一幕的三个 Boss 时。这一幕可以学会 Burn Channel Life Protect From Shock 等魔法。最后一个会闪电攻击的 Boss 亡灵巫师很难对付，只要在它的视野内，就会被电击。打它之前，先用 Protect From Shock，做好四个 Trip，补满魔法。攻击时，尽量利用视野躲避它，交替使用闪电魔弹和 Trip，用不了多久，就可以消灭它了。

**第五幕：Orge and at the Hamlet of Brin**

逃出古墓，回到地面，船长已经等在那儿了，他会焦急地对你说，Brin 村已被食人魔占领了，Horvath 也被抓了，看样子得赶快行动了。一路右行，消灭几个食人魔后，到达村庄，村中一片狼藉（此处有一个任务：在右上方失火的房子里与 Gerard 交谈，他请你从火中救出他的宠物青蛙）。穿过村庄，一路上行（此后与魔术士和武士的流程类似）。到达野人村，从地下进入后，消灭村庄正中的食人魔首领，从旁边小屋救出 Horvath，带回原地，任务完成。

**第六幕：The Halberd of Horrendous**

虽然救出了 Horvath，但不是万事大吉了，要想击败 Hecubah，必须重新组合成新的神器湮灭之杖。第一步就是到 Dun Mir 拿到 Halberd，但由于巫师和武士向来互相仇视，Horrendous 是不会轻易放手的，所以船长送给你隐形术（Invisiblity）和上锁术（Lock）（注意：在隐形时最好不要跑动，否则会被发现），建议你从下水道潜入。这一幕可以算是特种任务了，敌人的火骑士数量很多，也很强，尤其到达小镇时，几乎全城都会攻击你，所以要多多利用隐形和 Lock，硬拚是很难的。隐形后穿过下水道，消灭几个守卫后，到达小镇 Dun Mir。在小镇上最好不要恋战，直接隐形穿过即可。从小镇上方进入 Horrendous 的城堡，从一楼小房间里搜到钥匙后上楼，在二楼消灭掉几个守卫后又可得一把钥匙，用它进入大厅。Horrendous 一看到你就会攻上来，没办法，只有决战了。救出左右被关押的魔法师，他们会加入队伍，使 Horrendous 减速。注意：不要近战，尽量游击。消灭 Horrendous 后，就可以得到 Halberd，出门后，任务完成。

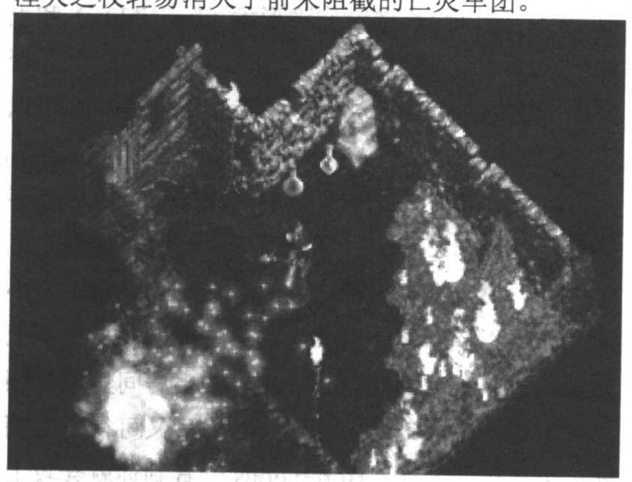
**第七幕：The Heart of NOX**

回到 Gavaba 城堡，船长告诉你，Hecubah 已经开始大举进攻，一切可能已经太迟了，唯一的希望就是到幻想之塔取回 NOX 之心，尽快组成神器，Horvath 会给出指引的。入城后，补充一下，立即向上前往幻想之塔。从一楼 Horvath 房间的传送器，直接到达六楼，Horvath 已经等着了。刚要到房子中央拿上 NOX 之心，Hecubah 出现了。为了掩护你，Horvath 牺牲了。你被传送到了地下，到处都是熔岩，还有会火系魔法死后会自爆的小火怪。这里的路没什么分支，只要注意跳跃，一路下去即可。最后碰到此幕的 Boss——Kyleran，对付它之前，最好换上火系防护的装备。击败它后，跳上中间的传送点。啊，回到地面真好！

此下 8、9、10 幕的流程与前面类似，就不多说了。

**第十一幕：Hecubah's Last Stand**

到了和 Hecubah 最终清算的时候了。走上传送器，瞬间被传送到一个笼子里，Hecubah 在嘲笑一番后，就转身离开了。在笼中学会 Teleport to Target，利用它逃出牢笼，一路追上去，路上可以学到 Blink、Obliteration、Death Ray。Hecubah 召唤出一堵魔法墙，试图阻止你。利用 Blink 越过围墙，然后利用湮灭之杖轻易消灭了前来阻截的亡灵军团。



**最终之战**

最终之战在死亡大陆入口处外的雪地上展开。Hecubah 不时地移动位置，再加上电防，湮灭之杖对她用处不大，而且她喜欢先用 Slow，再用 Death Ray 组合攻击，很让人头痛。建议战斗时，先做好四个强力 Trip，随时加速，主要交替使用眩晕攻击魔法，间或使用湮灭之杖，这样很快就搞定了。

## 游戏经验

● 钱在这个游戏里似乎没什么用处，总是没有那么多钱买想要的好物品，实际上往下发展又很容易在战场上拣到和原来想买的物品同级的物品。修理时可能会花点钱，但其实修不修也无所谓，很快就能拿到一个又一个不错的物品。靠拣物品去卖绝对是吃力不讨好的事，因为那些商人非常黑。

● 身上带的物品尽量多点，除了药品（非常重要，各种补血物品能满最好），外衣最好也多点。本人曾经出现很长一段时间找不到裤子，只穿一条小三角裤到处走的情况。武器你觉得有用的多带点，当然不能太多，要能走得动。

● 开始还用剑和盾，后来拿到那把不会毁坏的杖后就不用剑了，只用木杖和斧子（或者飞镖），交替使用。实际上这个游戏里的单手武器我看没一件是好用的。斧子威力大的有 136 的伤害，而且大斧子能同时攻击许多对手，在被大群敌人（比如僵尸或骷髅）包围时用斧子特别好。最后一幕的那把魔杖特别好用，但要注意补充，打女魔王前一定要补满。飞镖对付巫师和蝙蝠很好用。

● 对付不同的敌人要用不同的战术。基本上是硬打，但是对付以下几种敌人就要讲究方式：对魔法师，先用头撞再用飞镖死命打，或者冲上去用强力武器（比如斧子）狠砍一两下就行了；对石头怪和强力战士要多用头撞（第一种技能），然后绕着他们兜圈子（他们追不上你的），恢复力量以后再撞，注意多存盘；对付蝙蝠之类的东西可以用飞镖；僵尸是很讨厌的，打死后又复活，由于打僵尸是没经验值可加的，所以能躲就躲。还有很重要的一点是避免被大批敌人围攻，所谓好汉难敌四手，饿虎架不住群狼，被围攻会死得很难看。

● 善于利用地形也有很大帮助。有些地方可以露个头然后躲回原来房间的门后，等敌人追上来再杀掉他。

● 有的朋友用箭手或巫师时觉得最后的女魔王很难打，但是如果用战士不到三分钟就消灭了她。在进入最后一个地点时，先用魔杖把所有敌人

消灭掉，在此过程中不要消耗任何补血剂。然后把



魔杖 charge 到最满 250，先不用魔杖，用飞镖将所有蝙蝠消灭掉，孤立女魔一人。面对她时，就用魔杖死命地打，同时左手放在 X 键上，随时补充 Health，很快她就完了！

● 至于迷宫，有些地图问题不大，都走一遍就是了。有些开机关的枢纽是走不过去的，怎么办呢？可以用后面关卡里的一种可以飞出又飞回的飞镖。

## 游戏秘技

在游戏的过程中，要激活秘技，可以按 F1 键。弹出控制台窗口，键入“racoiaws”，激活秘技。然后，将下面的代码键入控制台内，就可以激活相对应的秘技了。

set god：进入“god”模式。虽然被敌人击中之后，盔甲仍然会受损，但健康值不会受影响。

cheat health：键入这条代码，健康指数将会恢复到最高值。虽然它的持续时间不象“god”模式那么长久，但是在紧急关头，它也可以救你一命。

cheat mana：键入这条代码，法力指数将会恢复到最高值。如果发现自己的巫师或魔法力的法力值太低时，可以键入这条代码，补充法力。

cheat ability：如果扮演的是武士，键入这条代码，就可以重新调整你所有的能力。在使用了“狂暴战士冲锋”之后，不需要等候能量重新补充完备，只要输入这条代码就可以再次使用这一招了。

cheat spells：将所有的法术调整到指定级别。

help cheat：显示所有的秘技清单。

cheat gold #：如果钱不够用了，只要键入这条代码，就可以得到#所对应的数量的金币了。

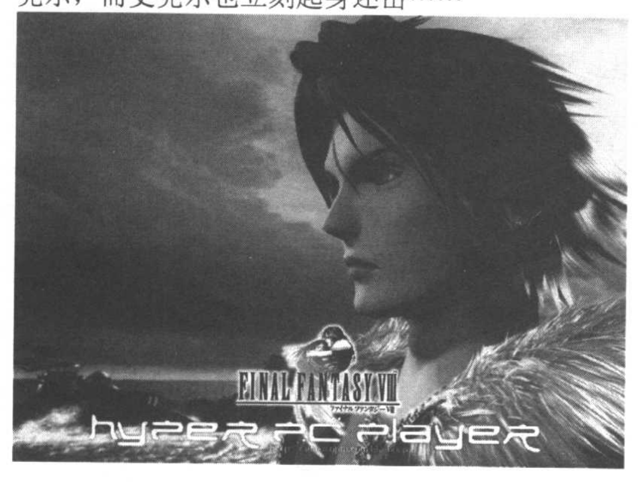
cheat level #：键入这条代码，技能水平就能够晋升到#所对应的数字级别了。

cheat goto [x，y]：移动到相对应的坐标位置上。

cheat goto [waypoint name]：移动到指定的航途基准点处。




花园兵士养成学校是私人经营的兵士养成学校，而学校的经费来源于学校的毕业生在各地执行任务得到的佣金。世界上有三座花园兵士养成学校，分别是帕兰姆、卡鲁帕迪亚及多拉毕亚。在帕兰姆花园兵士养成学校这一届准备毕业的学生中，有两个非常优秀的学生，他们是 17 岁的史克尔和 18 岁的赛法。某日赛法指定史克尔作自己练习的对手，虽然使用真正的刀枪，但顾忌人命而禁止扣板机。两人不相上下，互不相让。当史克尔看准赛法的破绽时，赛法竟使出练习时禁用的魔法轰向史克尔；当史克尔惊魂未定时，赛法毫不留情地砍向史克尔，而史克尔也立刻起身还击……




## Disk1

史克尔醒来后发现自己躺在保健室的病床上，此时教官凯丝蒂走进保健室，一番谈话后，两人步出保健室，边谈边走向教室。

来到教室后凯丝蒂教官便宣布有关 SeeD 选拔考试的事情。下课后对桌上的电脑选择“预习．复习”选项后可得到 2 只 G.F，接着出教室往学园正门走动。

刚走出教室，在走廊转角处被一名女学生撞倒，史克尔便带她逛逛。在电梯前可从一名男子手中拿到七张卡片。帮她介绍完校园后即可自由行动。在学园内及往后地图中皆可发现记录点及魔法抽出点，魔法抽出点经过一段时间后可再度使用。接着前往学生食堂。

到了食堂即看到赛法和风神及雷神正在谈话。跟雷神谈话 2 次，即发生剧情。接着到正门与凯丝蒂教官会合，出学园往右走来到炎之洞窟。

洞窟外的守卫会询问要花多少时间（包括来回路程及对付炎魔神的时间，约 20 分钟就够了），此时凯丝蒂教官成为同伴，进入到最内部打倒炎魔神，得到 G.F 并出洞窟，再度回到学园，到宿舍换好制服，到一楼大厅集合。

到了大厅后凯丝蒂教官会宣布最后的试练，史克尔将与另外 2 人组成一班（B 班），其一是在食堂买不到面包的赛鲁，其二竟是担任 B 班班长的赛法，史克尔只好自认倒霉，接着便开车前往帕兰姆市。

开车到了帕兰姆市码头，搭乘登陆艇前往杜鲁公国的卡西慕岛。

登陆后，此时塞鲁成为同伴。由海洋一路前往中央广场，再往电波塔移动，途中会遇到一位传话的学生（即史克尔之前遇到的那名女学生），名叫雪菲。此时雪菲成为同伴，她也硬要去电波塔。

到电波塔内部搭电梯上塔顶，到塔顶要与比克斯少佐交战。打到一半他的部下威吉会来帮忙，此战不须用全力。不久一阵狂风将比克斯及威吉吹走，取而代之的是一只怪物，此时可用全力打倒它，抽取时可获得 G.F。此时雪菲才说出传话内容：B班全体成员 30 分钟内回海岸边。此时快快离开此地吧！

下了电波塔，即遇到 X-ATM92 无人机动攻击兵器，它会一路追赶，最少会与它交战两次，到了海岸靠着凯丝蒂教官用登陆艇攻击机枪将它解决，回到学园。

刚回帕兰姆，赛法竟私自将车子开走，只好在此处逛一逛再回学校了。

来到图书馆前与赛法及学园长一番长谈后，即听到广播，要到二楼走廊集合。

不久老师前来公布入选 SeeD 的名单，在学园长室举行认定式。结束后，再与学园长交谈可得到道具，回宿舍换了 SeeD 的制服即可前往舞会。

舞会中迷人少女要史克尔与她一起跳舞，舞会结束后再回宿舍换上便服，与凯丝蒂教官一同进入训练设施。

来到训练设施，前往记录点旁的发光入口。说完一段话后准备离去时，突然听到女子尖叫声，便上前打倒那怪物救出了那个女子。之后回宿舍睡觉。起床后即接到第一项任务，拿了桌上的武器立刻前往学园广场。

到广场后，学园长宣布此任务为进入迪帕市支持反政府组织。离开时学园长给史克尔一个特殊的道具，打倒道具内的敌人可得到 G.F，说完立刻到帕兰姆市搭列车。

花 3000 元买车票可搭列车至迪帕市，途中三人在车箱中突然昏睡过去，进入了梦境……

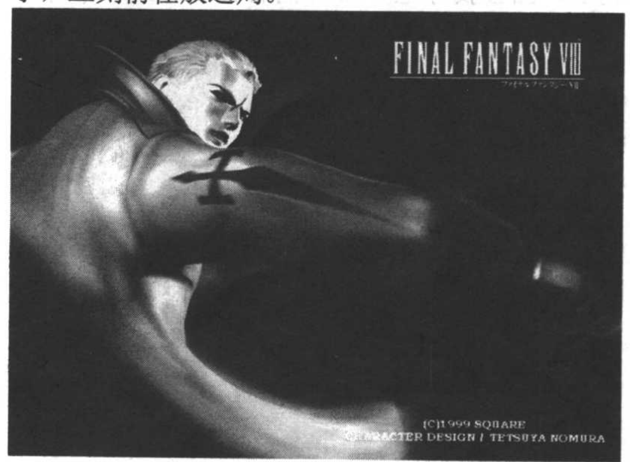
梦境中蓝格那、基罗斯及温特三人穿过森林，开车离开此地，三人来到酒吧，顺便让蓝格那看看他喜欢的女孩，可是他却不敢把真正的心意告诉那个弹琴的洁利雅。演奏结束后洁利雅主动来与蓝格那交谈，之后她邀请蓝格那到她的房中，在一番的长谈过后……

史克尔等三人醒来后，列车也刚好到了迪帕市。

下车后，将暗语告诉等待的人，他就会带史克尔到另一部列车。

在列车上认识了那晚与史克尔跳舞的女子，竟是反政府组织的首领——莉诺雅，她所养的狗叫亚杰罗，此时要完成绑架大统领的任务。任务说明完后立刻展开行动，第一次要输入 3 组密码，第二次要输入 5 组密码。当绑架了大统领后才发现那是怪物伪装的，打倒他后回到了迪帕市。

打倒酒馆前的士兵，拿到卡片进入酒馆，再拿酒鬼喜欢的酒或刚得到的卡片给他，他就会让路了，立刻前往放送局。




赛法与凯丝蒂潜入会场挟持正在演说的大统领，不过赛法却跟魔女伊蒂雅离开了。接着到首领家避风头，但这样下去也不是办法，只好搭列车离开此地。

拿到票后，到右边的月台搭列车，决定要在学园东站下车，下车后即穿过左边的森林（两座巨岩中的森林）。刚进入森林没多久，除了莉诺雅及另一位没在队上的同伴外，史克尔等三人又倒了下去，再次进入梦境……

蓝格那等三人这次来到了矿山，路上的炸弹用不用皆可。最后来到悬崖将敌人都解决后，蓝格那将两人推下悬崖，而自己却爬下去（因为他有惧高症），但一脚没踩住，就摔下去了。

醒来后，离开森林前往卡鲁帕迪亚花园兵士养成学校。

来到卡鲁帕迪亚学校，一进去就听到广播要史克尔到二楼接待室。经过一段谈话后，史克尔跑出了接待室来到楼下大厅，遇到雷神与风神，经过一番谈论得知赛法没被处死，接着便到正门与同伴会合。

此校的学园长杜特那便派史克尔前往首都达利库迪狙击魔女，同时也派一位神枪手艾佛尼同行。此时艾佛尼成为同伴。接着花 3000 元搭列车到首都。

到首都后，搭公车到卡维邸，但守卫说要先去东北海边的王之墓，把掉在那里的武器上的号码给他，才能见到大佐。立即到无名王墓吧。

先到右边的房间，再到上面的房间，接着到左边的房间，最后到中央的房间，将兄弟俩打倒后可得到 G.F。在出口处就可看到地上有武器，记下号码后，回去找守卫，告诉他后就可进到卡维邸。




到了卡维邸得知卡维大佐将莉诺雅排除在这次行动外，跟着大佐四处了解环境后即开始行动。史克尔来到大统领官邸后，凯丝蒂因担心莉诺雅带着赛鲁及雪菲跑回卡维邸，却被困在房中。而莉诺雅则偷偷翻墙潜入官邸，反而被魔女用魔法给控制。接着魔女在仪式中杀掉大统领，此时被困住的凯丝蒂三人也逃了出来，而史克尔与艾佛尼也翻墙潜入官邸。打倒怪物救出莉诺雅，接着打开出口地板右侧的盖子进到内部。此外凯丝蒂三人也通过下水道到了凯旋门上方并拉下墙上的机关放下大门挡住魔女，而艾佛尼的狙击却被魔女挡住。见状史克尔只好冲上前突击，将赛法打倒后接着要与魔女决战，打倒了魔女，史克尔却受了重伤。

## Disk 2

此时的蓝格那因跳下悬崖而身受重伤，正在温希尔村休养，能够行动后来到酒馆见到基罗斯。经过一番谈话得知蓝格那为报答村人的救命之恩，便每天巡逻村子。之后一直往南走到尽头，将敌人消灭后回酒馆，经一番谈话后就可回房睡觉了。

史克尔等人被逮捕入狱，除了史克尔外其他 4 人都被关在一起，但艾佛尼不知道在何处。接着连莉诺雅也被带走，而史克尔被赛法及监狱所长严刑逼供。此时有一只慕巴送食物给赛鲁等人，却被狱警发现并狠狠修理了它，史克尔决定挺身相救。当所长询问被拷打的史克尔时回答第 1 项。

为了逃离此地，赛鲁等人联手将狱警骗进牢房并打昏他，接着到楼上将两名士兵打倒就可夺回武器。在牢房再度遇上比克斯和威吉，打败他们后逃出牢房，沿路跟着慕巴走到最上层即可救出史克尔。大伙会合后就要分开行动，赛鲁会留在这里，而其他人则到第一层。来到第一层，就听到上方传来枪声，马上折回去救赛鲁。紧接着又与莉诺雅及艾佛尼碰头，此时要分为两组，一组由史克尔带领到最上层，另一组由艾佛尼带领到第三层。史克尔来到最上层，将挡路的敌人打倒后，由信道逃出去再进入旁边的建筑物便逃离监狱。出来与雪菲讨论后，为阻止飞弹摧毁各地的学校，再度分为两组，一组由史克尔回学校报告，而另一组则由雪菲带领着另外两人前往飞弹基地阻止飞弹发射。

史克尔等人夺取了一辆军用列车回学校时，雪菲等人也已潜入监狱东方的飞弹基地。下车后进入左边的门，再调查两扇门中间的机器后就可用 ID 卡进入。来到记录点下方跟两个正在清点的士兵打听消息，接着到记录点右边的格纳库里找正在清点的士兵，再回记录点下方跟那两个士兵报告后，便到电力管制室与门前的士兵换班，接着进入变电室把系统破坏。出来后面对守卫的询问都回答第 2 项，接下来就随便回答就好了，这样才不会败露身份。接着来到格纳库门口面对士兵的回答都选第 1 项，然后就要帮忙移动储弹槽，完成后就要确认飞弹的攻击目标，把着弹误差修正调到最大（最右边），再传送资料。进入管制室，但身份败露只好打倒他们，之后用左边装置中止飞弹发射，再进入隔壁去启动自爆装置，时间设定可随意。逃到外面后在限时内打倒敌人之后却找不到出口，雪菲等三人只好等待救助。

史克尔等三人刚进学校，就发现学校乱成一团。接着有老师问史克尔支持哪一派，却出现怪物

袭击。先到各地帮学园长派的学生消灭敌人，跟他们谈话还可得到一些道具。接着回大厅跟着雪菲来到二楼最深处，随即由她口中得知学园长在三层。

到了第三层可拿到一把可往 MD 层的钥匙。接着乘电梯前往，但行驶到一半电梯停止了，打开下面的紧急出口下到底部。接着三人合力打开活门沿着梯子来到最下面。史克尔爬上楼梯，这时楼梯突然垮下来而史克尔被摔到一个操控室中。启动右边的开关再回到倒塌的楼梯回去，就可打开下方有绿色闪光的闸门，再扳下旁边的开关即可开启大门。但在我们快要到达大门时由水池中冒出两只怪物，打败它们后就可进入大门内了。在里面史克尔启动了一个未知的装置便被传送到学园长室，紧接着整座学校竟然飞起来了。来到第二层最深处，打开门到阳台看看，之后回到学园长室学校便降落在海面上了。

起床后带着莉诺雅在校园四处逛逛，来到大厅得知马斯达要见史克尔。搭电梯到地下一层便要与马斯达·诺克对决（可抽取 G.F）。打倒他后来到医务室看看学园长，回大厅后可得知不明舰艇靠近，到二层阳台知道他们是魔女伊蒂雅的手下。此时学园长便要史克尔他们将爱儿欧妮带到这里，到图书馆去找她吧。

来到图书馆见到爱儿欧妮被那些白 SeeD 带走了。

学校降落涉及到了 F. H 站，所以要到站长家道歉。虽然道歉了但杜普站长完全不相信而将史克尔轰出去。正准备回学校时，却发现卡鲁帕迪亚军正在袭击此处，而站长独自一人到车站要与卡鲁帕迪亚军谈判。跟他过来救出站长并打倒卡鲁帕迪亚军，接着要面对 BGH251F2。打倒它后此时又与雪菲等三人重逢了，原来他们是乘坐 BGH251F2 逃出飞弹基地的。接着到车站右上方的小屋中与老人交谈后再回到学校，回去后先到校庭的舞台安慰雪菲，再向学园长报告一切经过，而学园长竟向魔女伊蒂雅宣战而命史克尔为总指挥官。史克尔当上总指挥官时，伙伴们决定办个音乐会庆祝庆祝。

此时要将各种乐器分配给凯丝蒂、赛鲁、雪菲及艾佛尼，而一人只能拿一种乐器。以下四种乐器可奏出最好的音乐：ギタ｜（第 1 项）,フィドル（第 5 项）タップ（第 8 项）,フル｜ト（第 6 项）。

史克尔跟着莉诺雅来到了会场听音乐，跟莉诺雅谈话后就可回去休息了。




到了帕兰姆市发现已被卡鲁帕迪亚军占领了，骗过了守卫进入，先到赛鲁家见到两个小孩及赛鲁的母亲。与穿黄色衣服的小孩交谈两次后，他说会帮我们打听消息就出去了。此时的司令官去巡逻了而不在旅馆，到码头看看后再回赛鲁家隔壁又见到那个小孩，接着到入口与守卫谈话（讲久一点，这样那小孩子可和外面的人连络）。回到赛鲁家得知刚刚有人来这里烤鱼，来到码头后小狗闻到身上的烤鱼味就跑走了，跟着来到车站的列车旁，居然看到了雷神。跟他来到旅馆与他对决，打倒他后进入旅馆又见风神，而雷神也来助阵，打倒两人后（在风神身上可抽出 G.F)，帕兰姆市终于得救了。接着雪菲要我们到东北方的母校多拉毕亚兵士养成学校。

学校被飞弹击中而满目疮痍，翻墙进去后发现尚有人生存。来到左边可到运动场，等雪菲过来会合，经过一番长谈后离开了此地，准备到大陆西南角的孤儿院。

来到孤儿院后却发现无法进入，但在旁边的森林上方却发现了同样也飞起来的卡鲁帕迪亚花园兵士养成学校，而且被魔女占据了，当然要与他们拼了。广播完后就到楼下与同伴会合，接着史克尔先通知各学生前往战斗位置，再到校庭见赛鲁与莉诺雅。回到学园长室后卡鲁帕迪亚军大举入侵，而赛鲁也向着校庭内部前进。但莉诺雅却在冲撞时掉落到断崖下，不过她紧抓住岩壁，此时赛鲁却无法救她而向史克尔求援。到大门跟史克尔说莉诺雅有危险后，于是史克尔便下令分为三组行动。到教室

打倒破窗而入的敌人后，听到广播前往学园长室见卡姆基，商讨后决定大举反攻。接着到了二层教室外看到少年马克，此时敌人从阳台上冲进来，将史克尔撞到紧集逃生出口处，此时便选第 3 项，接着再选择第 2 项，与敌人滚出去后打倒他就可以救到莉诺雅。

两人一起潜入卡鲁帕迪亚花园兵士养成学校，到二层左边的宿舍得到 1 号门的钥匙。回到一层进入 1 号门，经过溜冰场来到教室，可跟学生拿到 2 号门的钥匙。接着往下走打开 2 号门，进入 2 号门再前往楼上，接着就跳到一层的运动场。回大厅遇到地狱守门犬，打倒它后往左走到教室可得到 3 号门的钥匙。再由大厅上方到二层再往左到了电梯，接着搭电梯到达魔女的房间，打倒赛法后伊蒂雅就跑掉了。离开魔女的房间往右到 2F 的大厅再往右来到大议堂，打倒赛法后，便要与魔女伊蒂雅做个了断，打倒魔女伊蒂雅后莉诺雅却倒下去了。

## Disk 3

打倒了魔女了，但莉诺雅一直昏迷不醒。来到医务室看望莉诺雅后不久，凯丝蒂却广播要史克尔到孤儿院——伊蒂雅之家。来到孤儿院见到学园长及其妻伊蒂雅后，得知魔女为了得到爱儿欧妮不可思议的力量而控制了伊蒂雅。再回到保健室看看莉诺雅，可是她全身还是冰冰冷冷的。

此时的蓝格那正在拍电影，扮演骑士打倒恶龙拯救公主。道具管理员的基罗斯竟弄来一头真的火龙，而蓝格那差点丢了小命。牵制火龙一会儿再趁机逃到山下，拿到武器后就可打倒火龙了。

为了找到爱儿欧妮便到孤儿院询问伊蒂雅有关那艘带走爱儿欧妮的白 SeeD 船的下落。接着到孤儿院右上方那个沿岸呈放射状的海湾找到白之船（不太好找，位置很隐密），到白 SeeD 船却找不到爱儿欧妮，原来她跟艾斯达军的人走了。接着到 F.H 站搭列车到艾斯达，寻找研究魔女的欧坦恩博士。

下了列车后来到一座龙骨山，走到一半却跑出一头由骨骸组成的龙。打倒它后往右走发现空中有异样，上前调查后发现有楼梯及门。进去后被带到一个高科技的都市，但史克尔等人再度晕倒了。

蓝格那现在被囚禁着。先打死一名士兵，再把赶来的士兵打倒，逃出了研究所后得知爱儿欧妮被欧坦恩博士带到这里。再回里面找博士，但是他却不说出爱儿欧妮的下落。跟着他到外面，逼他说出爱儿欧妮就在他的研究所内。在研究所二层解除掉一层的门锁后，进入一层的门就可看到爱儿欧妮。




史克尔等人醒来后见到欧坦恩博士，他会让史克尔们见爱儿欧妮，但要把莉诺雅交由他观察。接着史克尔们便离开艾斯达前往东北的鲁那克多。

到了鲁那克多后，史克尔带着莉诺雅及另一位同伴乘发射器发射到了外层空间，而其他伙伴则因有不明物体而无法发射，便赶往艾斯达的魔法研究所。

在所内与博士拟定作战计划后便开始行动。出研究所后就进入右边的管线信道，沿通道向上走。经过楼梯往左前进，到达后打倒了敌人就可进入船舰内部，但还是被打了出来。

史克尔这方面则停留在宇宙飞船上，将莉诺雅送往医疗室观察。找到爱儿欧妮后，带她到制御室发现月球有变化，要回医疗室时医疗室却出了事。前往医疗室看莉诺雅，但莉诺雅不在医疗室。回到制御室发现莉诺雅好像被控制了，而且还解除了魔女的封印，而史克尔却无力阻止。接着莉诺雅竟穿了宇宙飞行服出去了。来到楼上的出口，穿好宇宙飞行服从左侧出口追出去，但是无法救到莉诺雅。回制御室后跟着大家搭逃生艇逃出，而史克尔在爱儿欧妮的鼓励下出去寻找莉诺雅，救到她之后发现一艘舰艇。

进入“诸神黄昏”后遇到 8 只怪物，分别为红、紫、黄、绿各两只。全都打倒后，就可由电梯到控制室，接着就可跟莉诺雅回到地球上了。




回到地球后莉诺雅便被带走，接着驾驶“诸神黄昏”前往魔女研究所救出莉诺雅，接着前往孤儿院。进去后跟着狗往左过去，然后就剩史克尔及莉诺雅两人，不过马上有人通知在艾斯达大总领官邸有情况，接着便赶往大总领官邸。

到了大总领办公室，不久便见到博士离去，接着离开办公室往左前进。在里面见到大统领蓝格那和他的左右手基罗斯和温特。最后决定到鲁那克多附近的黑色的飞行石柱救出爱儿欧妮，直接用“诸神黄昏”冲过去就可进入了。

一进去就遇到雷神及风神，打倒他们后进入 2 号门，出 2 号门后再进入 1 号门又往上走，再度见到雷神及风神，他们会叫出机动兵器 8 型 BIS。打倒它后再往里面前进就可见到赛法，打倒他之后他竟然又爬起来挟持莉诺。出来后走右边的楼梯到上方可看到魔女。她会把莉诺雅与她合体，打倒魔女，救出莉诺雅。

## Disk 4

来到了孤儿院，接着就到了亚尔迪米雅城，进入城后史克尔们的各种能力便被封印。此时要打倒替魔女守护封印的怪物（一共有 8 只），夺回被封印的能力，而绿魔法阵则是让两组同伴交换及轮流行动。夺回能力后就可来到魔女亚尔迪米雅的房间，与魔女做最后的了断，打倒魔女后就进入了结局。

## 隐藏剧情

### 和 UFO 战斗（在 DISC 3 出现）

在 FF8 中，有可能遇上 UFO。以下为有可能遇到 UFO 的四个地点：

A. WinHill 附近的悬崖

B. Timber 南方的海滩

C. Kashkabald Desert、Centra Ruins 东方的岛上

D. Trabia Garden 东方的一个半岛上

在这个四个地点来回走动，直到进入没有敌人的战斗。这时 UFO 会在远方出现，然后消失，同时可以看到各种被 UFO 劫走的物品。在这四个地点都遇到 UFO 后，再到 Grandidi Forest’s Chockbo Forest 北方的高地上搜索，打败 UFO 后可以得到一个 Aegis Amulet。

让队伍中至少有一个人装备 G.F.的“物品”（Item），并且保证队伍中有 5 个以上的 Elixir。然后回到巴拉姆，在巴拉姆学院的遗址附近搜寻，会遇到一个叫 PuPu 的外星人（以遇敌方式出现）。它会向你要万能药，连续给它 5 次万能药后，它就会给你一张 PuPu Card，然后离开。如果你直接和它战斗，胜利后可以获得一个加速器（Accelerator），但是得不到这张卡了。




## 剧情概述

故事发生在Jadame，一个神秘而偏远的大陆。Jadame不是人类统治的世界，大陆上居住着河怪、黑暗精灵、牛头怪、龙等各种生物，这些生物有它们自己的城镇和社会。与前两代游戏发生的所在地Enroth大陆和Erathia大陆相比，Jadame大陆远远谈不上有什么文明可言，而是一个被人遗忘的世界。而且大陆上还没有一个种族能形成真正的统治力量，各个种族之间矛盾冲突不断。人类势力在大陆上仅存在于Necromancer's Guild和The Temple of the Sun，他们之间更是因为魔法信仰的不同而势如水火，彼此之间经常大动干戈。除此而外，Jadame大陆上还存在着一伙臭名昭著的Regnan海盗，他们也经常会给你制造麻烦。

某一天，灾难降临在Jadame大陆中心重镇Ravenshore。一个神秘的Planeswalker Escaton来到了这里，这个水晶巨人从天而降，他打开了大陆四角与代表水、火、空气和泥土的元素空间相连接的大门，本不属于这个世界的元素们便开始在整个大陆上肆虐横行，一个古老而恐怖的预言正在慢慢变为现实：如果四种元素在汇聚水晶处汇合，便是大陆彻底毁灭之时，Jadame、Enroth和Erathia将不再存在。而这一天被称为毁灭者之日。

在灾难发生的同时，靠近泥土元素空间的Dagger Wound岛的周围海域里的海底火山不断地喷发，来往于大陆和岛屿之间的航运完全停止。更糟糕的是，巨大的火山熔岩从天而降，将连接岛屿与大陆的陆上桥梁悉数击断，一夜之间Dagger Wound岛就与世隔绝，成为一座孤岛。故事就开始在这个名叫Dagger Wound的小岛上。我们故事的主角接受了一位黑色妖精族的商人的雇佣，护送一批货物前往位于Dagger Wound岛上的蜥蜴人村庄。刚踏上这片土地，蜥蜴人就遭到了海盗的入侵。

## 游戏特点

- 全新的故事背景，穿越了Enroth、Erathia和Jadame三个大陆。
- 新的技能、魔法、特殊能力，带给老玩家新感受。
- 熟悉的界面，当然还有全新的改良，比如说查看地图的方式的改良，平衡了新老玩家的感受。
- 当然还有众多的分支任务和主线任务。
- 12种以上的新技能使我们可以自行设计自己喜欢的英雄形象。
- 当然还有自由变换即时战略界面和回合制战略的优良传统设计。
- 支持3D，虽然画面还不是非常尽如人意。



## 主线攻略

我是一名被商人工会雇佣的卫士，就在几天前，正当我随着商船来到 Dagger Wound Island 时，一场突如其来灾难降临了——一位不知名的陌生人来到了 Jadame 大陆，并在海港城市 Ravenshore 建起了一个巨大的红色水晶，没人知道它的功用。但随着水晶的出现，整个 Jadame 大陆便受到龙卷风、火山爆发、海啸和流星雨的侵袭。整个 Dagger Wound Island 港口里的船只也在这次灾难中被全部摧毁，而我也被滞留在了这里。

Dagger Wound Island 是蜥蜴人的聚居地。原先各岛之间是依靠着一些桥梁连通的，可如今流星雨摧毁了它们。在地图的右上方有一个港口，是离开这里的惟一途径。原本在各岛还有传送点可供使用，可是现在那些传送点都失去了功能。看来如果我想要离开这里，首先要想法修复这里的传送点。

在部族首领的房子（Clan's Hall）里，Brerish Onefang 给了我一颗据说能使传送点恢复功能的石头，不过只有一个叫 Fredrick Talimere 的牧师才知道如何使用它。此外，这里还有一名叫 Dadeross 的牛头怪，他托你捎一封信给 Ravenshove 的商人 Elgar Fellmoon。

我先到村里的冒险者旅馆中招募了两名队员，然后在一间房子里找到了那位牧师。在将他招入队中后，我们就向位于岛北方的传送点出发了。在经过几次传送后（路上别和那些海盗多纠缠，特别是主岛上的，他们是杀不完的），来到了一座神庙（Abandoned Temple）前，这是通往港口的唯一道路。

这是游戏中的第一个迷宫，所以难度不是太大。需要注意的有两个地方：

1. 在中间的大厅里有许多地板是虚的，只要踩上去就会掉到最后一层，不过只要多摔两次，地上就会出现红色的通道，沿着它走就可以了。

2. 在另一个大厅中有一扇打不开的门，一旦接触到它，四周的地板就会收起。这时就必须尽快按灭周围墙上的红灯（共 8 盏），这样就能停下地板，打开那扇门了。

出了神庙，就到港口了。乘船来到 Ravenshore，在码头边的一栋房子里找到了商人工会的 Elgar Fellmoon。看过信后，他决定派人去探查一下这次灾难给这片大陆带来的影响。不过之前需要从这里的走私者头领 Arion Hunter 那里拿到一些快船，他的巢穴就在 Ravenshore 的西面。



进到洞中，这里的敌人多为一些鼠人和老鼠，并不难对付。在入口正对着的墙壁上有一扇暗门，在里面可以找到 Arion Hunter。在看过信后，他勉强同意借出船只。回到城里向 Elgar Fellmoon 复命，看来他对我们的工作还挺满意。接下来的任务是去 Alvar，把这个消息报告给商人工会的主席 Bastian Loudrin。

Alvar 是 Jadame 最大的城市，Bastian Loudrin 就住在城里最大的那座城堡里。在听完我们的汇报后，他对目前发生的事情相当担心。不过在决定下一步行动之前，他需要收集有关此事的更多信息。据他得到的信息，在这次灾难发生后，Ironsand Desert 出现了一个火湖，他希望我们能去那里找一个证人以证明此事。

从 Alvar 向右走就来到了 Ironsand Desert。这是一个只有火与砂的不毛之地，在沙漠的左上方，是一个巨人族的部落，在里面我们找到了 Overdune Snapinger。他见到了火湖的诞生，可是他无法和我们一起去见 Bastian Loudrin，因为他的父亲因 Vilebite 之死而悲痛过度，结果一病不起。而且他父亲相信，如果不把 Vilebite 安葬到他们家族的墓地中，那么他的灵魂就永远得不到安息。可由于那里现在已经被一群怪物侵占了，使得他无法把 Vilebite 的遗骸安葬在那里。如果我们能帮他这个忙，他就可以考虑和我们一起去 Alvar。

看来我们是非得去一趟不可了。在我们离开前，Overdune 告诉我们这个墓地被施过魔法，如果

没有特殊的办法，是无法从那里出来的。而他能给我们的唯一提示就是要靠着右边的墙壁走。墓地（Troll Tomb）位于村子的右边，下去后是一个不大的迷宫。不过我们没走多远，墓地的出口就消失了。我们按照 Overdune 的提示，靠着右边的墙壁前行。终于在正上方找到了安葬他们家族成员的墓室。在安置了 Vilebite 后，我们继续按照原先的方法走出这里。看来我们的辛苦没有白费，Overdune 父亲的身体很快就康复了。Overdune 欣然同意和我们一起前往 Alvar 向 Bastian 汇报他所见到的一切。

在听完这名巨人的报告后，Bastian 陷入了沉思中，他说“看来整个事件的发展已经远远超越了我所能控制的范围，如果再不赶紧行动，整个 Jadame 大陆就会被这股不知名的力量彻底毁灭。你现在已经取得了我们黑暗精灵和巨人族的信任，不过你还需要再得到至少 3 个种族的帮助才行。现在大陆上还有另外的五个种族：位于 Garrotre Gorge 的龙族和人族、位于 Ravage Roaming 的牛怪族、位于 Murmurwoods 的太阳神殿和位于 Shadowspire 的巫教。不过其中一些种族之间有矛盾，要如何解决就看你自己了。我会在 Ravenshore 的 Elgar Fellmoon 设立一个指挥中心，当你和那些部族达成协议后就到那里会合。快，我们的时间不多了。”

在这里我要插一句话，由于龙族和人族以及太阳神殿和巫师工会之间长期处于战争状态，所以你需要在他们之间做一个选择。下面我会详细介绍完成他们所交给你的任务的方法，至于如何选择就要看你自己了。

毋容置疑，在所有种族中，龙族是最为强大的。当我们到达 Garrotre Gorge 时，发现它们和人族之间的战斗还未结束。在人族的城堡里，我们见到了他们的国王 Charles Quixots。在听过我们的要求后，他提出了一个交换条件：去 Ravage Roaming 的食人族的基地把一个被他们偷走的龙蛋取回来。这个蛋为龙族国王所生，有了它，人族就能培养出一个最强大的龙，从而在这场持久的战争中取得胜利。之后我们来到了位于 Garrotre Gorge 北方持久顶的龙洞，在里面我们见到了龙族国王 Deftdaw Redreaver。不出所料，他也向我们提出了同样的要求，看来是有必要做一个抉择了。

离开 Garrotre Gorge，来到 Ravage Roaming，在地图的左上方，我们发现了食人族的基地（Barbarian Fortress）。在消灭了外围的守卫后，我们进到了基地内部。里面虽然是个迷宫，不过并不太复杂，我们很快就找到了那颗龙蛋。在离开 Ravage Roaming 时，在地图的下方找到了牛怪一族的聚居地（Balthazar Lair），不过这里已经因为上次发生的灾难而被水淹没了。在里面我们只找到了一个因负责守卫工作而幸免于难的卫兵，他恳求我们打开水下的开关，救出被困在下面的他的族人。

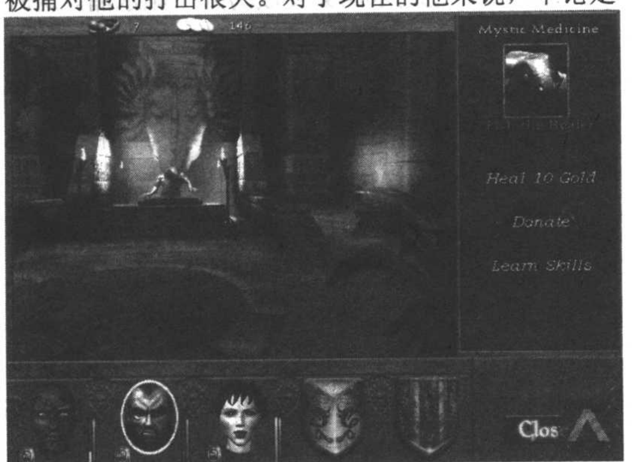
在这里你要打开各层的开关，把里面的水放出。一直下到最后一层，放出所有的水。一般来说，应该不难完成这个任务。在放出所有的水后，你终于见到了牛怪一族的首领 Masul。鉴于我们为他们所做出的贡献，Masul 很痛快地就答应了我们的要求。

带上龙蛋回到 Garrotre Gorge，现在该是决定帮助谁的时候了。我经过再三考虑，还是选择把它交还给龙族，毕竟他们是这个大陆上最强大的生物（如果把龙蛋给人族，被消灭的就是那些可怜的龙了）。龙族国王把那些猎龙骑士消灭后，很高兴地答应了我们的要求。现在只要再得到一个种族的帮助，我们就能获得足够的力量来对抗那股不知名的力量了。

离开这里，我们乘船来到了 Shadowspire，这里是巫教的地盘。山顶上是巫教的总部（Necromancers' Guild），里面的左右两侧各有一个电梯（在楼梯口有一个按钮，不太容易看见）。从电梯上去可以见到巫教工会的主说 Sandro。在得知我们的来意后，他考虑了一下，说“可是你知道，我们与太阳神殿之间的战争已经持续了几百年。我们虽然很愿意帮助你们，可是如果这样做的话会大大削弱我们的力量，从而使我们遭到灭教之灾。这样吧，你们帮我们去太阳神殿拿到 Nightshade Brazier，这是他们从这里偷走的一样宝物。如果我们能取回它，就可以在短时间内取得这场战争的胜利。这样我们就能腾出足够的力量帮助你们了。”他停了一下，继续说道：“那件宝物就藏在那里。”

告别 Sandro 后，我们来到左侧的电梯。上面关押着太阳神殿派来的间谍 Dyson Leland，看来这次

被捕对他的打击很大。对于现在的他来说，不论是




太阳神殿还是巫教都是他的敌人。只要是能伤害到两方任何一方的事他都愿意去做，这样 Dyson 就加入到了我们的队伍中。

从 Shadowspire 出来，我们经 Alvar 来到了 Murmurwoods，太阳神殿（Temple of the Sun）就在这里的西面。在里面我们见到了神殿的领导者 Oskar Tyre，而他的条件是让我们去摧毁位于巫教总部的骷髅转换装置（Skeleton Transformer）。完成此任务的关键人物是 Dyson Leland。

与刚才龙族和人族的任务相同，这次你也是只能帮一方。如果要帮巫教，那么在神殿内可以发现一扇秘门，在里面的宝箱中可以找到 Nightshade Brazier。而要帮助太阳神殿的话，那么打开巫教总部楼梯正中的那扇门。里面有一个迷宫，不很复杂，不过那些巫师相当厉害。在迷宫的最深处，有一个巨大的洞穴。只要你关上洞口的门（很简单的一个机关，只要把那五个门拴都放下来，然后按动门边的按钮就可以了），就可以完成这个任务。要注意的是，不论你要完成哪个任务，都得带上 Dyson，否则是找不到这些地方的。

终于，我们有了足够的力量来对抗那股不名的力量了。在 Ravenshore 商人工会，我们见到了几个部族的首领，看来他们已经有了一个解决办法。Elgar Fellmoon 解释道："我们已经和 Enroth 大陆的铁拳城堡以及他们的国王 Roland 取得了联系，他们已经决定派人来帮助我们。可他们的船只在 Dagger Wound Island 遭到了海盗的阻截，你必须去这些海盗的总部 Regnan 走一趟，看看有什么办法能解决这个问题。至于去 Regnan 的路，你应该能在 Dagger Wound Island 找到。"

真是一个任务接着一个任务啊。我们还顾不上喘口气，就赶到了 Dagger Wound Island，在下方的小岛上我们发现了海盗的前哨基地（Regnan Pirate Outpost）。一场激烈的战斗后，我们从他们首领的尸体上搜出了一把钥匙，用它打开了通往水下码头的大门。在里面我们找到了一艘潜水艇，靠着它，终于来到了 Regnan。经过一番明查暗访，我们了解到如果能把停泊在这里的海盗船击沉，那么那些在 Dagger Wound Island 的海盗就不得不撤回以保护他们的总部。这样从 Enroth 赶来的援军就能顺利地抵达 Ravenshore 了。

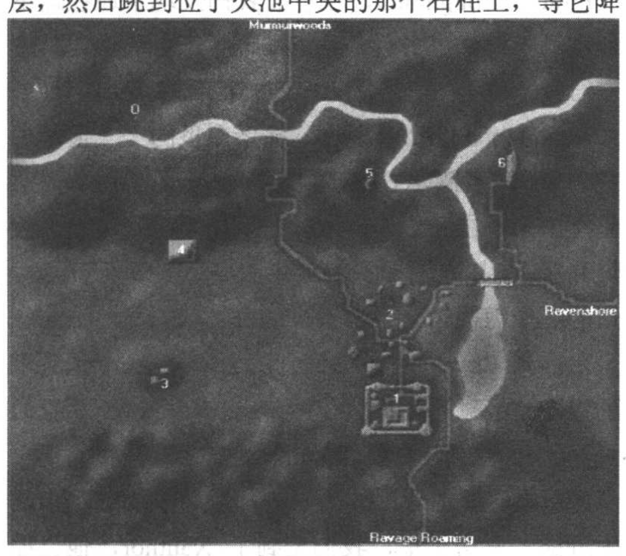
在 Regnan 中心小岛的山上是一座海盗城堡（Pirate Stronghold），在里面我们发现了通往地下通道的入口。进去后，我们发现了三条通道，其中左上方的道路通往一座废弃的海盗堡垒（Abandoned Pirate Keep）。在堡垒里的一个宝箱中找到了一枚炮弹（Cannon Ball）和一张说明书。从堡垒出来，在旁边的山上就是一门巨炮。装上那枚炮弹后，港口里的船只就被我们一举摧毁了（小心，炮的后坐力很大，会伤不少的血）。

回到 Ravenshore 的商人工会，从 Enroth 赶来的援军已经顺利地抵达了。Elgar Fellmoon 让我们去见铁拳城堡的主教 Xanthor，他会告诉我们下一步的行动。在 Ravenshore 中心那颗巨大的红色水晶附近的一座房子里，我们见到了 Xanthor，他已经知道了整个事件的由来，他说："这次事件的策划者利用魔法控制了元素精灵，并让他们来攻击我们的星球。我想你只要从这颗水晶的体积上就可以看出这股魔法力量有多强大了。我想他的下一步计划就是利用水晶作为传送门，引来其他的生物以破坏我们星球的平衡，从而使它和其他星球一样变成一个混乱的世界。你要做的就是取得一把打开这颗水晶的钥匙，进到行星间隙中，找到这个幕后策划者。我知道如何制作这把钥匙，可是它需要四颗元素石（Elenmental Heartstones）作为原料。这就是你的下一个任务。"

告别 Xanthor 后，我们先来到了位于 Dagger Wound Island 的土之平面（Plane of Earth），它就位于地图右下方的山上（进去前最好先施加土系的防护魔法）。在迷宫中有大量的土之精灵。在经过一

场艰苦的战斗后，我们终于在迷宫的上方找到了土之心石（Heartstone of Earth)。接下来是位于 Ravage Roaming 西面海平面上的水之平面（Plane of Water)。这里的迷宫很简单，我们所需要的水之心石（Heartstone of Water）就在地图的上方。下一站是位于 Murmurwoods 北面的风之平面（Plane of Air)，在里面的风之城堡（Castle of Air）里，我们得到了第三块心石：风之心石（Heartstone of Air)。

接下来来到 Ironsand Desert，火之平面位于它上方的火湖中（Plane of Fire)，最后一块心石就在那里的火之城堡里（Castle of Fire)。这个迷宫需要动一点小小的脑筋。首先沿着通道来到最上面一层，然后跳到位于火池中央的那个石柱上，等它降




下后回到出口。这时原先那个石柱会降下。上去后，就能来到城堡的上层。在那里的一个房间中有一条火瀑布。先按动平台上的按钮，然后跳入瀑布中。接下来要做的就是一直闷头往前冲，在一系列的传送后，就能在通道的尽头拿到最后一块石头：火之心石（Hertstone of Fire)。

回到 Ravenshore，把石头交给 Xanthor。他很快就制出了那把钥匙。在补充了装备和给养后，我们踏上了最后的征程。水晶内部的结构很简单，不过敌人却多得可怕。在仔细搜索后，我们感觉在左侧通道尽头的那几个水晶颇有些可疑，在经过一番尝试后，我们终于找出了其中的诀窍：先按动前面的三颗水晶，使除了最左边的那颗水晶外的其他水晶都变成红色。这时后面的三颗水晶会开始闪动。记下它们的闪动顺序，然后按此顺序按动前面的三颗水晶。

这样非红色的水晶会变成另外一颗水晶。这时上方的水晶又会开始闪动。继续按它所显示的顺序按动前面的三颗水晶，最后就能使所有的水晶都变红。然后从后方的两个木柱中走过，就能来到行星间隙了。

终于来到了最后的目的地了。在这里最好能多配一些能抵御心灵和灵魂系魔法的装备。在这片大陆的中央是一个宫殿（Escaton's Palace)，这是游戏中最后一个大迷宫了。不过难度并不太大，只要拉下位于各处迷宫墙上的那些拉杠，就能很容易地找到 Escaton——整个事件的幕后操纵者。

“为什么？为什么你要这么做？！”我忍耐已久的愤怒止不住爆发了，“这里是我们生活的家园，而你却想毁灭它？！！”

Escaton 看了我一眼，缓缓地答道：“我是被我的主人们创造的，他们派我来这里的目的是消灭那些乘着黑暗彗星来到这个世界上的怪物 Kreegan。由于他们具有极强的繁殖能力，会危害到整个宇宙的平衡，所以必须不惜任何代价消灭他们，哪怕是毁灭这个星球。”

“可那些怪物早在一年前就已经被铁拳城堡消灭了，你已经没有必要再呆在这里了。”

Escaton 露出一丝苦笑：“我知道，可是我被召唤出来后就不能再被招回，那时这些怪物还没有被消灭。由于我的程序就是被设计成毁灭这里的，所以我无法停止下来。”

“天哪，这太疯狂了！”

“我也同意你的观点，”Escaton 点了点头，“我也想结束这一切，不过我的程序不容许我直接帮助你们。”这时他拿出了四把水晶钥匙，“这四把钥匙能释放那些被困禁在这里的元素精灵首领，现在我把它们放在桌上，然后转过身去，我想当我回过身来的时候，这些钥匙应该已经不见了。不过我怎么会知道它们到哪里去了？”说完这些话，Escaton 把钥匙放到了桌上。然后背过身去。我们迅速地拿起了它们，离开了这里。（要得到这些钥匙，你必



须猜出 Escaton 提出的三个谜语，答案分别是：prison、inside 和 egg)。

四位首领分别被囚禁在这片大陆的四个角上，我们很顺利地就救出了他们。在四大元素的帮助下，那颗危害到整个行星的水晶被摧毁了，我们也成为了拯救这个世界的英雄。

## 支线攻略

这次魔法门的任务实在是不多，而且都比较简单。并且，越到游戏后面，这种支线任务就越少。

### Dagger Wound Island

1.从 Abandoned Temple 找到 Idol of the Snake，并把它带给 Hiss。完成方法：这东西不太好找，具体的方位在 Abandoned Temple 出口所在的大厅里（就是那个地上满是红色陷阱的地方），它被藏在左上方墙角的一个暗格里。如果实在找不到的话，等队伍里有特级大师级洞察能力的队员后再回来。

2.终止 Dagger Wound Island 上的黄热病，然后回去向 Aislen 复命。完成方法：很简单，在可以用岛上的传送点后，在那两个有传送点的小岛上各有几间茅屋，把药给屋子里的人就可以了。

3.救出 Rohteax 的兄弟 Isthric。 完成方法：很简单，他兄弟就在 Abandoned Temple，一进去他就会加入。

4.找到 Annointed Herb Potion，并把它交给 Languid。完成方法：药水被藏在 Ravenshore 西面的走私者巢穴（Smuggler's Cove）里。

5.找到 Prophecies of the Snake，并把它交给 Tisk。完成方法：很容易找，就在 Abandoned Temple 的一个宝箱里。

### Ravenshore

1.找到走私头领 Arion Hunter 的儿子。完成方法：他的儿子就在 Alvar 北面的的食人怪要塞（Ogre Fortress）里。

2.杀光 Ravenshore 地区所有的 Dire Woloves，包括狼穴（Dire Wolf Den）里的狼。完成方法：很简单，杀就是了，狼穴在地图的左上方。

3.帮 Arion Hunter 传送一份错误的报告给海盗头领（Dread Pirate Stanley)。完成方法：当你到达 Regna 后，把信交给旅馆里的海盗就可以了。

4.找到盾牌 Eclipse，并把它交还给 Lathius。完成方法：盾牌被藏在 ShadowSpire 的巫师工会（Necromancers' Guild)里。首先带上 Dyson Leland，打开那扇通往骷髅转换装置的门，这时所有的巫师都会开始攻击你。直接拐上左边的楼梯，在第一扇门里的箱子里就放着那个盾牌（如果开不了门，就把转换装置摧毁后再来)。

### Alvar

1.找到 Dunduck Cheeses、Eldenbrie Cheese、Frelandeau Cheese，然后把它们交给 Asael Fromago。完成方法：这三块奶酪被藏在三个 Churches of Eep 里。具体位置在 Ravenshore 的西面、Garrot Gorge 的东北面和 Ravage Roaming 的中央。

2.杀光 Alvar 地区所有的食人怪，然后向 Keldon 复命。完成方法：与 Ravenshore 的那个屠狼任务相同，同样，别忘了那个位于 Alvar 北面的食人怪要塞（Ogre Fortress)。

### Shadowspire

找到毁灭之骨（Doom Bone)，并把它交给 Shadowspire 的 Tantilion。完成方法：在 Ravenshore 的狼穴（Dire Wolf Den）里就可以找到这根骨头。

### Garrot Gorge

1.采集毒龙花（Dragonbane Flower)，并把它交给龙猎人营地的 Calindril 。 完成方法：花就在龙洞下面的峡谷里，有好几朵。

2.采集毒龙花（Dragonbane Flower），并把它交给龙洞的 Balion Tearwing。

3.杀光 Garrot Gorge 野外所有的龙，并回去向龙猎人营地的 Avalon 复命。

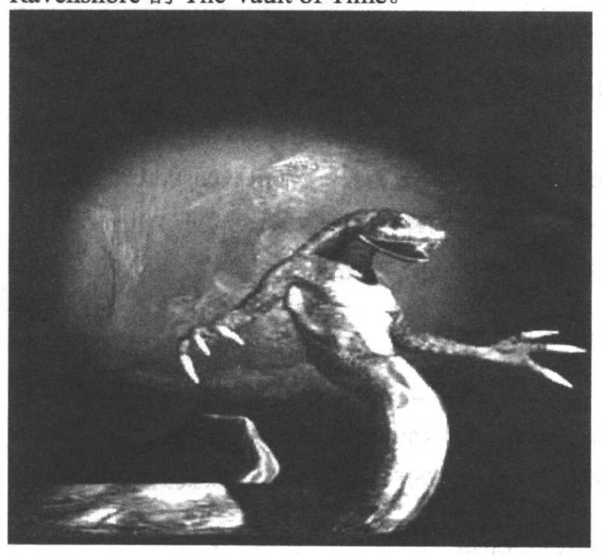
4.杀光 Garrot Gorge 野外所有的龙猎人，然后回去向龙洞的 Jerin Flame-Eye 复命。

### Ironsand Desert

把防火药水(Fire Resistance)交给住在 Ironsand Desert 的巨人村外围的六户人家，然后回去向 Hobert 复命。完成方法：Hobert 给你的药剂量只够 3 户人家使用，剩余的要你自己配，具体配方请看附录里的药剂调配表。

### 方尖石塔

与前两集一样，魔法门Ⅷ里依旧有方尖石塔的设定。游戏中共有 9 座石塔，分别位于游戏中的 9 个地区。当你把石塔看全后，会发现下面这段话：独角兽之王保存着古老王座的钥匙，他会在夏日中午的阳光中出现（The unicorn king holds old throne key among his subjects appears while the sun shines on mid summer day）。根据这句话，你可以在 6、7 月份到 Murmurwoods，在中午时分到独角兽经常出没的地区转转，应该能见到那个独角兽之王。在杀死它后，就可以得到那把钥匙，用它可以打开 Ravenshore 的 The Vault of Time。



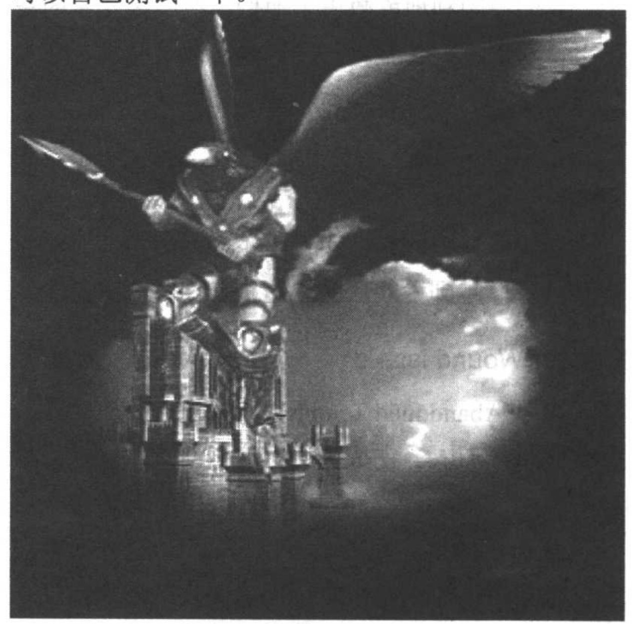
## Bug 及密技

1.招唤 NPC 时的 Bug

进入 Abandoned Temple（废庙）时，如果是回合模式，当 Simon Templar 的加入画面出现后，选 YES（加入），则游戏会报告几遍错误，之后 Simon Templar 就消失了。这是由于游戏中在回合模式下无法招募伙伴的原因造成的。

2.使用魔法的 Bug

首先选中欲使用的终极魔法系中的任意魔法，然后选相邻魔法系（不要选任何魔法）。按默认魔法键，则快速魔法就变成了各系的高级大法。例如欲使用空气系飞行魔法，可先选中“魔力神眼”，然后选相邻的水系魔法页，按默认魔法键。就可按“S”键来使用飞行魔法了。经测试，对于火系魔法，依此方法设置的快速魔法是地域火（Infeno），水系的则是寒冰飞溅，其他各系依此方法可以得到的快速魔法在这里就不详细列出了，有兴趣的玩家可以自己测试一下。



3.Windows 2000 下无法运行游戏

这种情况大多是由于 Windows 2000 下 3D 声卡驱动程序的问题引起的，且多见于 Aureal 3D 声卡。把 3D 音效关上，可能会解决这个问题。操作步骤如下：运行 regedit；Search - "New World Computing" （search for the NWC ），在 My Computer\HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\New World Computing\Day of the Destroyer\1.0 键下进行修改：

“3DsoundAvailable”设为“0”

“Disable3Dsound”设为“1”

退出 regedit 现在就可以开始游戏了，只是没有

3D 音效。

4.到先知处领任务物件时的 Bug:

丢失任务物件后到先知处认领时，某些情况下先知会给你错误的物品，或不会给你所需的物品。解决办法有 3 种:

（1）等一段时间，物品重置;

（2）LOAD;

（3）使用修改器。




天神创造了鲁美大陆，完成后，便交给了他的女儿，满月女神伊格丽亚。她和风、火、水、大地四神兽及四神官，共同守护着这片大陆。随着时间的推移，邪恶、贪婪、自私渐渐在人们心中滋长，对此，伊格丽亚给予世人以宽恕。然而深爱着伊格丽亚的弯月之神，伊比鲁斯，主张毁灭这个世界，让善良的人得到解救，但伊格丽亚坚决不同意。伊比鲁斯和他的使徒染红了这片大陆。当世界毁灭殆尽时，伊格丽亚结合四神兽的力量，化作守护者之剑，将伊比鲁斯封印在大地深处。伊比鲁斯经常吟唱着："不要背叛我，永恒的挚爱……"

世间流传着一个传说：伊格丽亚每 9999 个月蚀日就会转世一次，然后历尽沧桑又回到守护者之剑里，如此往复。

多年之后，这个传说被曲解了，认为只要能拔起守护者之剑，就能实现拔剑者的一个愿望。在极西之地葛里斯，一场虫暴把一切都毁了。修特（游戏主角）的未婚妻露儿也在这场劫难中丧生，于是，修特踏上了他的寻剑之旅。游戏中的主要任务是找齐四只月牙：大地之牙、风之牙、火之牙、水之牙，以防止弯月之神解开封印。

## 操作指南

**键盘**

[Enter] 弹出主选单

[Shift] 取消、战斗中和攻击键

[上下左右方向键] 平时行走的方向

[左右方向键] 切换下一个出招角色的出击方向

[上下方向键] 战斗时奔跑的上下调整

[F12] 跳离游戏、语音剧情

[Esc] 强制跳离动画

[Tab] 切换卷轴速度（只限于超高档配备）

[F1] 显示注解

**鼠标**

[左键] 弹出主选单、战斗力的攻击、强制跳离动画

[右键] 强制跳离动画，切换下一个出招角色的出击的方向、平时行走方向控制。

## 攻略指引

**转醒**

游戏一开始，修特便在一间民房之中，他自己也不记得为什么会在这里。有一名叫裘西卡的女子在门口，似乎是她救了修特。那女子叫修特不要乱走，好好休息。修特在房间中找到清水和迷渊寒剑。修特走出屋子，沿着楼梯向上走，见到刚才那个女子，她问修特为什么要走出来，修特也不懂如何回答。忽然那女子向修特借剑一用，这时修特忽然想起一些往事。回忆完毕，那女子便道出在那里救出了他，原来他已经昏迷了十七天。接着又再提出借剑一事，而修特以"剑很重"为理由拒绝她，那女子唯有叫修特跟她一起走。向右走，会见到一只白色无眼巨虫。无眼巨虫突然攻击那女子，而修特好

象对虫特别憎恨，十分愤怒地向虫攻击。游戏中第一场的战斗开始了。玩家可以练习一下这个创新的战斗系统。巨虫的攻击力较强，所以练习完后便应以修特最强的剑技去击败巨虫。然后修特又想起了一些往事，后来那女子说要带修特去见毕卡奇。

往右走可得到一件“十字护甲”，沿路走到村庄，从村民的口中得知城的西方（左方）的要塞有命案发生，所以不可进入。只可以走东方（右方）和北方（上方）进入。往北方会见到裘西卡与一个神秘的男子说话。一路向右走可看到一间有两个守卫的屋子，那便是毕卡奇的房子。进入房子并和他谈话，知道修特是被东方巨龙所伤。毕卡奇离开之后，修特便拾起雪丽的“星之石”。

走出屋子，一直向右走便可找回裘西卡，她正和她的爷爷说话，往右方的屋子有一件“十字护甲”。离开村庄后一直向右走，走到尽头向上走，走到风城，当裘西卡和伊雷克特说完话后，便要送裘西卡回家。原路返回，在最初遇到白色虫的地方会遇一只人溶虫魔，它的攻击力很强，没有5至6级根本没有胜算，即使有这样的等级也要用速战速决的方法。修特使用“怒火冥斩”，而裘西卡则使用“幻花残影”，应该可于一至两回合击败它。

回到裘西卡的家中，见到伊雷克特和裘西卡在吵架，而修特也从他们的对话当中推测伊雷克特就是杀死他故乡所有人的凶手，也是召唤虫暴的人。想起死去的露儿，他便发了疯似的要找伊雷克特报



仇。但遇到救命恩人裘西卡的阻止，修特也只好停止。伊雷克特离开了，裘西卡也决定明天带修特去西城会见伊雷克特，了解事情的一切。第二天裘西卡带修特到风城，在途中遇到了伊雷克特的义父，他说伊雷克特已经疯了，打了他一下。

**激战**

当大家到风城的时候，毕卡奇叫大家快些逃走，因为伊雷克特不知为何已将所有位于风城的军队调走，而变形虫人的入侵逼使毕卡奇要逃回城中并将城门关上，以防范虫人和虫王的入侵。但修特却要找出伊雷克特看一看风之牙，而毕卡奇也无可奈何地让修特通过。修特一直向右，不久便会看到遍地尸体，十分担心。途中会见到一种长颈的敌人，被它一击便可扣掉400至500能源，所以又要以速战速决的方法解决它（建议玩家用“怒火冥斩”）。经一轮剧战后便来到虫王所在的地方。巨大的虫王十分恐怖，它的一击可扣掉500至600能源，所以又是一轮长久战。战胜后伊雷克特竟然出现在虫王的背后，莫非虫王是他在指使？伊雷克特要求修特不要告诉别人他曾出现在这里，他的条件是告诉修特谁是毁灭他故乡的凶手，修特当然答应。

**西侧要塞**

当大家看完一连串的动画后，知道伊雷克特已被以虫刑处死。修特向毕卡奇辞行，告别尤利，但他无论如何也想看一看风之牙上的名字，毕卡奇为了答谢修特杀死了虫王，所以批准他去看。风之牙已被安放在西侧要塞里，而去那里是需要通行证的。毕卡奇给了修特通行证，自己则在西侧要塞的山顶等他。毕卡奇给了修特一些时间去准备，这时候修特便回家看一看裘西卡的情况，途中可以补充一些清水，回到裘西卡家中。这时的裘西卡因为伊雷克特的死而极度痛苦，和她谈话便会进入选项模式，回答得好便可以得到一些道具。回答3个是1个否，便可得到一些防具。安慰完她后便离开屋子，起程去西侧要塞，出示了通行证后便进入西侧要塞。

那里因为有命案发生过，所以有很多守卫，途中有很多门，可以通往其他地方。建议各玩家不要进入那些门，因为大家会不知自己去了哪里。一步一步地走上山顶，途中有很多宝物。这里的敌人只有橘天段，在山道中大家会见到一名女商人，她会提供一些有用的意见给玩家，而她所售的道具也是很有用的，例如“体力药水”和“智慧药水”，但价钱比较高。

### 风之牙

最后在山顶见到了毕卡奇，他带修特去看风之牙，风之牙上刻有“奥扉克特”，修特也不知道是谁。但不知为何星之石竟然发生不寻常的振动，修特想到其他的密室看看有没有异样，但其他的密室有很多机关，所以毕卡奇要回去找地图。

### 陷阱

毕卡奇离开的时候，修特听到一些虫声，便到周围探索一下。向左走，再进入密室，在其中的一间房间中，修特见到属于雪丽的“大地之牙”，而毕卡奇竟然出现在修特的面前并询问修特想不想知道谁是“奥扉克特”，修特当然想知道。就在这时毕卡奇突然开启陷阱，修特掉到了一个洞中，看来有一个阴谋正在进行着。

修特现在身处虫洞，这里的怪物等级非常高，被它一击可减少 500 至 700 能源，各位玩家要加倍小心，而且还要多存盘，这样可能安全一些。洞中的路十分容易走，没有分叉路，而途中又有很多恢复用的道具可以拿，各位要好好利用。不断地走便会遇到雪丽，并且遇到了伊雷克特。修特本想折磨他，但被雪丽阻止，修特也只好停手，这时伊雷克特将一切也说给修特听，原来这一切是毕卡奇那个人面兽心的人和一个与伊雷克特同样拥有风之牙的人——奥扉克特所做的好事。之后镜头一转来到毕卡奇那里，他们果真有一个很大的阴谋正在进行，没多久，裘西卡便被囚禁起来，最后也被杀死。



### 逃跑

修特、雪丽和伊雷克特这时一起行动，他们想出了一个可以逃生的方法：向虫洞的深处走，一定有一个出口，但这里的虫十分难缠。这里的敌人数量众多，如果地图上不是有这么多的恢复道具，如果没有雪丽这一类有回复魔法的人，后果真是不敢想象。

### 男人的心愿

终于在这个遇敌率极高的地方找到了回到地面的路，而雪丽为了成全两个男人的心愿，自愿放弃回到地面的机会。回到地上的修特和伊雷克特身处西之山崖。现在首要的任务是找到裘西卡。在这个迷宫中不断地向右走便会遇到小红翼和受了伤的女村民，而修特与伊雷克特则乘坐小红翼回到尤利。后来伊雷克特和裘西卡相见，但伊雷克特被奥扉克特杀死。当修特正想斩杀奥扉克特的时候，奥扉克特使用风之牙在修特的面前消失。修特只好返回虫洞去拯救雪丽，发现她时已经奄奄一息了，但所幸的是还没有死去。

### 狮子岛

小红翼翱翔于天空，天空红红的，更显得尤利的景致苍凉。而雪丽也开始转醒了。

小红翼在祭典前的第 96 个月蚀日降落在狮子岛上，在这里雪丽发现了两名十分可爱的小朋友，阿礼和小云。

这个岛十分大，岛上宝物也很多，玩家们可要小心搜索，在岛的东方大家会见到一只白色大怪兽，从阿礼和小云口中得知这只怪兽便是他们所说的“叔叔”。它其实是一种收做阿布球的生物，是一种能够通晓人性的动物，但不会说话。但不知为何它不理会修特和雪丽。继续他们的寻宝之旅，再向右走便会遇到阿礼和小云，他们会叫修特他们一起寻找戒指，修特对这两名可爱的小朋友又怎会不答应呢？之后往右上方走便会遇到一名敌人，它的体力值很高，但攻击力不太强，所以各玩家一定可以轻易打败它。打败它后会留下一只有情缘戒指。从墙上的图画中知道了小红翼本来生长于爪龙山脉，这样我们便知道了小红翼的身世，也知道了有一批神秘的翼人居住在东北方的爪龙山脉。搜索完毕后，便回到山洞乘坐小红翼离开。在离开前和阿礼和小云一起去捕鱼的过程中，修特感到了很久没有感受过的欢乐。

### 爪龙山脉

修特下一个目的就是东北方的爪龙山脉，小红翼降落在一个村庄的左方，这里是一个被虫人控制的地方，进入村庄，沿楼梯向上走可能会死机，大家可以去 TGL 的网址 www.tgl.com.tw 下载补丁程序，或者可以多试几次，也可以成功登上楼梯。在村里收集了很多关于翼人、虫人和红翼的一些情报。在村的右方找到了可以上山的路，途中敌人的体力值很高，大家要预备一些恢复道具。在路途中会遇到一名翼人，她会传授“火极破邪”奥义给修特。“火极破邪”是可以提高短暂攻击力的，大家可以让修特领悟这一奥义。

沿下面的一条路继续向右走，不久雪丽便会看到小红翼原来一直也跟在后面的，就在这个时候又会看到一名来自东北方凡勒城的女子，她叫“迦莉亚”。修特问她可有方法到东方的费柏斯山，而迦莉亚刚好想去马亚古堡。最后他们达成协议，先到东方的最尽头，完成迦莉亚的事。

继续向右走，走到最右方便可见到兽形萨尔大帝，这名首领的等级很高，各位玩家要注意。打胜他之后，有一个老伯出现在大家面前，他认识迦莉亚，而迦莉亚来此的目的就是救回这个名叫做莱诺的老伯。迦莉亚说要到凡勒城必须经过一个大沙漠，要有独特的交通工具。不过雪丽希望能先洗去身上的污物，在村庄中有一个浴室，大家便回到村庄入口附近的一座旅馆休息。浴室在旅馆的左方，一直向前走会见到一间有大风车的屋子。第二天大家乘坐小红翼来到迦莉亚安放交通工具的村庄。

### 横过沙漠

当迦莉亚到达放置飞刀快车的村庄时，发现车子被人偷了，所以便不能坐车去凡勒市了。这时只要不断地向右走便可到达凡勒城，在进入凡勒城的途中游戏会要求玩家换光盘。

### 凡勒城

一进入凡勒城便会听到一连串的爆炸声，这爆炸声是来自地底的，因为这里正在开发地底城市，总指挥便是迦莉亚，她要救莱诺的原因便是要请他回来主持爆破的工程。但那个名叫罗理路的人却不理会迦莉亚，自己进行爆破。迦莉亚为了阻止罗理路任性的行为先行离队，但她留下了找她的方法，便是到中央广场的火车站找她，因为她一日会来回那里几十次。

### 证件

第二天的清晨修特去找雪丽，她说要在这里多待三天，以便打探柯娜的消息。修特回到猫屋休息了两天，后来见到找工作的雪丽，她要修特和她在这个城市里走一走。

在这几天里雪丽听到了不少消息，她听说有一名女子在地底工地里工作，可能是柯娜，所以便想去中央广场乘坐火车到工地。但乘坐火车是需要证件的，雪丽想在工作时看一看有没有办法弄到手。在她工作地方的旁边有一位老婆婆，修特从她那儿买来一束花送给雪丽。走了一会后送雪丽回猫屋，雪丽临走前叫修特明天在中央广场等她。

### 地铁证

第二天一出门便见到雪丽兴高采烈地走来，告诉修特她拿到了一张地铁证，只欠一张便可同去地底城市，她说艾德里有一张地铁证，于是便去找他。艾德里住在凡勒的最右方一个十分高的塔中，在那里会遇到一名喝醉了的人，那人便是艾德里。他是一个失宠的工程师，嘴里不断说着失意的醉话。修特不理会而去找地铁证，找到后便可离开。

### 消息

雪丽想装扮一下变得活泼一点，她问修特她是不是很有想象力，回答“否”她会不开心的，所以回答“是”会好一点。在凡勒市四处参观，这里有很多屋子，也有宝物，大家要好好搜寻一下，在其中一间猫屋中打听到一些关于柯娜的消息。雪丽为了得到更多关于柯娜的消息坚持要留下，修特没办法只好离开猫屋。继续闲逛，最后修特找到一家猫屋可以休息，而兔宝宝会问修特需不需要特别服务，大家可以自己选择。

### 地底城市

地底城市是凡勒城最大的一个计划，是利用炸弹炸空城市的城底，再用一些大柱支撑，这样人们便可在地底建设家园。我们的首要目的便是找到迦莉亚。找到迦莉亚后，她正因为劝服不了罗理路而

不知所措。罗理路总是不相信莱诺可以帮助自己，而莱诺为了劝服罗理路而去找他，但却失踪了。现在为了帮迦莉亚找回莱诺，在地底工地中找了又找，最后竟找到了罗理路，他说最后一次也是最大



一次的爆炸已经设置好。天呀，他竟不理会莱诺的生死，为了名声竟连别人的性命也不顾，真是可耻。罗理路说爆炸已经开始了引爆，要找回莱诺的时间已剩下很少了，找不找回莱诺便由迦莉亚自己决定。

迦莉亚当然不会留下她的老师莱诺不理，于是便继续寻找寻莱诺。最后终于找到了莱诺，但他已经死了。

据地底工人说莱诺是被一条大蟒蛇咬死的，于是修特便去找那条大蟒蛇报仇，而伤心的迦莉亚则运送莱诺的尸体回到地面安葬。

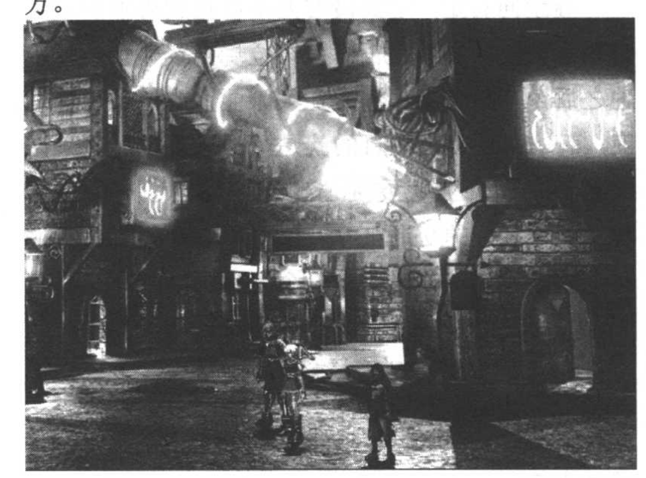
在地底不断地走，遇到所谓大蟒蛇的时候，竟觉得它一点也不像大蟒蛇，但也不理会这么多了，打败它再说吧。这怪物是火属性，所以不要用火魔法攻击它。战胜后有一名老人在怪物的身后出现，并说已经等了星之石的主人很久。原来他便是火神官萨多，而刚才那只怪物原来是火神兽。他送了火之石给雪丽，并说一定要带着星之石和火之石一直旅行后便气绝了。弯月使徒集齐所有月之牙的目的是要令邪恶之神伊比鲁斯复活，而弯月使徒已集齐了三颗月之石，所以雪丽一定不可以让弯月使徒拿到她手上最后的一颗星之石。

**雷龙镇**

修特他们坐了五天的飞刀快车，终于越过了沙漠，来到了克拉克山西部的山脚之下，这里同时也是虫人的大本营——克拉克城。由于西部的人民十分爱护这里虫人的首领——特丹，所以艾德便决定绕道由南方的入口进入虫人都市——雷龙镇。到达之后艾德便会离队，并约好修特在凡勒市再会。

在雷龙镇可以从村民的口中知道他们非常爱戴他们的统治者特丹，难道虫人会对他们很好吗？大家走过那一条长长的路来到雷龙镇的旅馆里找到雷姐，雷姐说有些装备在一个村民家中，于是众人找到了那名村民。

在村民家中住了数天后，那名村民给了修特一些装备。之后往附图的右方不断地走便会见到这个城的首领特丹。在修特和他的谈话中知道他原来是阿礼和小云的义父，而从村民口中得知想刺杀特丹的人就是奥扉克特，所以特丹设置陷阱以防奥扉克特的偷袭。就在和特丹谈话的时间修特觉得虫人也不是全都这么坏的，至少眼前的这一名虫人不像奥扉克特般残忍，但修特自己却是最憎恨虫人的，他的内心充满着很多矛盾。当天晚上，修特他们便投宿在阿布球的家中，这里也是阿礼和小云成长的地方。



**再会柯娜**

到了第二日，修特为了找奥扉克特而到达了朝露森林，在进入时修特见到一个黑色的人在眼前掠过，他以为是仇人奥扉克特，一直追到河边。可后来发现那个黑衣人不是奥扉克特，竟是柯娜，为什么柯娜会在这里？原来传闻说想刺杀特丹的人便是柯娜，她的目的是要令弯月使徒内哄。之后修特决定去克拉克城看一看奥扉克特和特丹的情况，而雪丽则回到阿布球的家保护阿礼他们的安全。修特走到克拉克城，那里充斥着杀气腾腾的气氛，在城内修特从门隙中看到一个人正用刀去迫使一名女

仆人说出她主人的下落，修特以为那人是奥扉克特便按捺不住冲了进去，却不知那人原来是受了重伤的特丹，他求修特快去救他的孩子，因为奥扉克特已去了阿希的家。

雪丽来到阿希的家却见到奥克扉特已经在此恭候多时了。奥扉克特不消两下子便把雪丽制服了。可恶的奥扉克特竟想污辱雪丽，幸好这时雪丽的火之石作出了反应救了雪丽，而奥扉克特被火之石弄伤的伤口竟不断地扩散。这时雪丽发了狂似的跳了起来，用火之牙在奥扉克特的身上划了一刀。雪丽本可在这时杀了他，但雪丽是伊格丽亚转世，伊格丽亚是代表宽恕的，所以雪丽不忍心杀死他。而雪丽由这一刻开始怀疑自己是伊格丽亚转世。

**报仇**

修特和雪丽赶到现场后，并没有发觉雪丽的异样，而奥扉克特则被监禁起来。可惜他们都低估了奥扉克特的力量，因为他们不知道奥扉克特有线刀这一把强劲的武器。夜晚修特回到了阿布球的家，看到一片血腥的场面，便忍不住走去监房想杀了奥扉克特，却被他的线刀打得落花流水，奄奄一息。据消息，奥扉克特逃到了虫园，可大家来到虫园的时候见到的却不是奥扉克特，而是被奥克扉特换了所有装束的修特，而在监房中的那个修特是奥扉克特假扮的。最后奥扉克特掳走了雪丽，在墙上用血写下字句，叫修特他们带特丹的头去风之大寺找他。

那么真的修特现在怎样呢？受重伤的他被一名红头巾的女子救了，在那女子长期的悉心照料下渐渐恢复了元气。那女子有着费斯山的血统，她和修特一样也和奥扉克特有不共戴天之仇，她的名字叫斐玲。柯娜等待修特复原后，一起去风之大寺营救雪丽，而特丹早已悄悄地去了风之大寺找奥扉克特报仇。

**风之大寺**

修特复原后便立刻去风之大寺营救雪丽，途中经过有大雾的森林，修特他们迷路了。正当不知所措之际，斐玲说出了走到风之大寺的方法。现在修特身处薄雾区，当走到浓雾区时便和风之大寺十分近了，不断地向上方走便可走出这一森林。

传说中风之大寺是封印了“风神兽灵魂”的地方。风之大寺附近的西耶弗城几乎是一个空城，因为那里的女子十几年来一直被人送到风之大寺去参加一个名为“圣女祭典”的祭祀，而所有女子都一去不返，所以西耶弗城根本没有女性可以生育，这就是这个城为什么会渐渐荒废的原因。“圣女祭典”的目的是弯月使徒想找出伊格丽亚转世的一个“试炼仪式”，当他们找到伊格丽亚之后便献给弯月之神伊比鲁斯。

修特来到了风之大寺，想快些找到奥扉克特救出雪丽。这迷宫的难度十分高，因为那些房门会令玩家不知道自己去了哪里，当修特他们走到风之祭坛之后发现特丹与奥扉克特正对峙着。奥扉克特命令柯娜把特丹的头砍下来，否则便把手上的村民杀死，柯娜当然下不了手，就这样牺牲了一名村民。接着他要特丹做出一个死前的表情，最后特丹死在奥扉克特的手上。为了阻止奥扉克特的暴行，修特便开始和奥扉克特战斗。奥扉克特的力量十分高，他的普通攻击就可以减掉修特 600 至 800 生命值，玩家一定要活用恢复道具，每个人尽量使用自己最强的绝技去攻击。

临死前奥扉克特奇怪斐玲为什么会有使用虫的能力，原来斐玲是风神耶路安德的女儿。奥扉克特是斐玲的仇人，杀他现在正是大好时机，可惜奥扉克特再次利用风之牙的力量消失在修特的面前。修特问斐玲为什么会这样憎恨奥扉克特，斐玲说十年前奥扉克特杀害了自己的父亲和母亲，从那天起，斐玲便发誓要杀他为父母亲报仇。

修特又问斐玲雪丽会在哪里，斐玲说如果在风之大寺找不到雪丽，她便已通过了试炼被送往费柏斯神殿祭祀弯月之神伊比鲁斯了。原来柯娜一早便知道了雪丽是伊格丽亚，而修特却一直蒙然不知。修特十分生气地骂柯娜，但无论怎样，现在最重要的是将雪丽救出。费柏斯神殿位于风之神殿东北方八百公里处，那里也是弯月使徒的大本营。

**费柏斯神殿**

修特他们往东北方走，途中会遇到那个人面兽心的毕卡奇，毕卡奇会变成一条巨龙和修特战斗，但巨龙竟然出人意料地十分容易被打败。然后一直向右走进入洞穴，这里的怪物能力不是太高，但经

验值十分高，玩家可以在这里赚取多一些的经验值。

圣女祭典是将满月女神伊格丽亚的血与灵魂献给弯月之神伊比鲁斯的仪式，弯月使徒的利刃已准备刺向雪丽的咽喉。正当弯月使徒欲杀死雪丽的时候，修特冲进神殿。使徒们为了仪式能够顺利进行，便在雪丽的手腕上割了一道伤痕，然后将她的血拿走了。接着修特要和奥扉克特战斗，如果玩家们在洞穴中赚到很多经验值的话，应该可以轻易地打败他，战胜后奥扉克特又逃走了。修特将雪丽救走。



奥扉克特追赶着修特，修特打算将唯一回程的桥斩断，可惜奥扉克特的线刀已刺中了雪丽，而桥也在这时被斩断。雪丽被线刀刺中的伤口正在不断地扩散，逐渐加深。修特抱着雪丽走到神木之森的时候雪丽已是奄奄一息了，伤口还在不断扩散和加深，最后去世了。伤心的修特最后将雪丽的尸体放入湖水中。

过了一会儿，修特身处的神木之森突然天摇地动，天空中不断飞出火球，修特被其中一个火球击中，将他打落到易世之桥下的水之都。

水之都是一个建筑于湖上的城市，自从被奥扉克特于四年前攻陷后便成为一个废墟，大湖四面也是峭壁，没有人可以从陆路离开这个城市，而弯月使徒口中的水牢便是这里。狡猾的奥扉克特也摔下了易世之桥，他立刻召唤虫暴攻击湖面，待湖面潮涨之后便逃出水之都。

**水之都**

修特现在身处水之都，这里真的可以说是一片荒芜。找到一个肥胖的怪兽，他说有方法可以逃出水之都，方法便是做圣女祭典的殿前护卫，而要怎样做才可当上殿前护卫呢？怪兽要修特将水之神殿中的怪物打倒后才告诉他。玩家只要走到水之神殿的最尽头便可遇到那头怪物。打倒怪物后便可询问如何当上殿前护卫。那怪物说出因为先前的圣女祭典被人破坏，所以便要重新举行，因为那时的殿前护卫死伤太多，所以要重选。但修特却提出将来挑选护卫的弯月使徒杀死，再乘坐他们的飞虫离开。修特走到水之神殿，使徒席安率领空中虫兵下降在水之都，之后便开始了和席安的战斗。可惜席安不是修特的对手，只要修特用两次最强的剑技便可击败他，他们乘坐抢来的飞虫，飞离水之都。



**伊格丽亚**

修特回到地面的地方是风之大寺通往费柏神殿的那条路，途中又遇到敌人，不过不是毕卡奇，而是比毕卡奇更可恶的奥扉克特，他们二话不说便开始战斗。打败了这名恶人之后便会有一段动画给玩家看看奥扉克特的下场（他死了真是大快人心）。走到神殿见到圣女祭典正在举行着，而阿尔巴也在人群中看着事情的发展。弯月使徒准备将雪丽的灵魂转到一名蓝发女子的身上，仪式将要开始，如果四月牙共震，伊格丽亚的记忆将会被唤醒。修特想在伊格丽亚的记忆没有被唤醒之前救出雪丽，可惜已经来不及了，伊格丽亚的记忆已被弯月使徒唤醒，而阿尔巴也下命令抢人，这时弯月使徒培恩决定亲自出马保护伊格丽亚，战斗随即展开。他的体力大概有 100 万之多，玩家可要小心应付，胜利后镜头便会转到动画中。

修特问那蓝发女子可认得自己？那女子说不认识，修特强吻了她一下，而那女子竟落下泪来。

原来雪丽为了令更多的人可以得到平静的生活而牺牲了自己。这时守护者之剑也开始成形，伊比鲁斯的封印解开了，所以修特他们一定要尽快赶到太阳之殿，然后进入费柏斯神殿的核心星之大殿，踏上成愿之桥，化入守护者之剑中，才可封印伊比鲁斯，否则他便会踏上易世之旅。

**封印**

雪丽即满月女神伊格丽亚，为了令世人得到幸福、平静的生活，自愿进入守护者之剑，以守护者之剑强大的力量去封印邪恶的弯月之神伊比鲁斯。为了不令伊比鲁斯在第 9999 个月蚀日进行易世之旅，所以现在修特他们必须要尽快走到太阳之殿。在山脉中不断地向右走，走到尽头准备进入太阳之殿的时候，邪神伊比鲁斯出现。

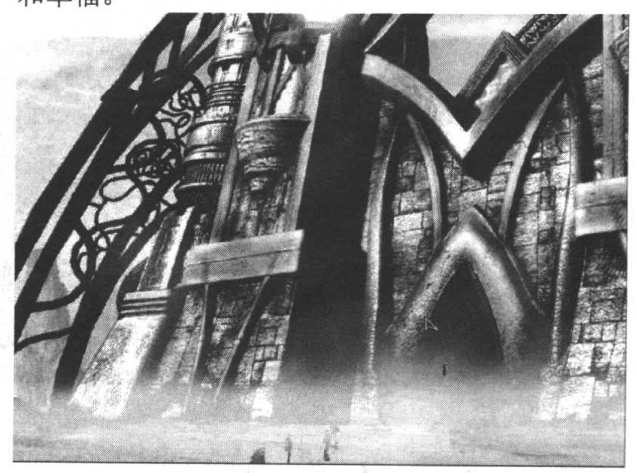
**最后一战**

接下来便开始了和邪神伊比鲁斯的战斗，这一场战斗的难度不是太高，因为玩家的队伍中多了一个等级 99 的同伴，她便是雪丽，不，应该是伊格丽亚才对。邪神伊比鲁斯也使出自身最强劲的绝技，小心队员的状态，不断地进行恢复，那个可恶的邪神一定会被我们打败的。

打倒了弯月神都的首领之后，伊格丽亚便又开始了她的旅程，最后伊格丽亚来来到星之石大殿，踏上成愿之桥。

在星之石大殿成愿之桥上，修特为了改变伊格丽亚的宿命，而阻止她化为守护者之剑。但他的此举遭到了众人的反对，大地神官阿巴为阻止修特的愚蠢行为而与之展开了一场战斗，最终还是修特取得了胜利。

因修特阻止了伊格丽亚化为“守护者之剑”，易世之旅即将开始。鲁美大陆上的人们陷入一片恐慌当中。而在艾特力丘，雪丽正与修特一起欣赏着这最后的夕阳。此刻的他们，显得是那什么的平凡和幸福。



终于，在第 9999 个月蚀日，易世之旅——水祭开始了：鲁美大陆沉入了海底，守护者之剑也随之消失。大水冲去了尘世间的污浊，留下了一片洁净的世界；善良的人获得了神的救赎，伊格丽亚也因为雪丽的凡念而成为一个凡人；而自私的人都没有获得救赎——修特没有获得救赎……

露儿静静地坐在屋顶上，等待着修特的归来……

与此同时，雪丽正在世界的某一个角落，仰望着天空，回想起那段已成过去的往事。

## 经验指引

1、有的 Boss 级人物两三回合就解决了，有的“地雷”却能把我们的主角们“一技必杀”，不过没关系，有密技：Ctrl+Insert（强行胜利）Ctrl+F2（HP，MP 全满）

2、有两处迷宫，如果不知道方向是很难走出去的。第一，在“风之大寺”先往左走，走到尽头后，回来进第一个门，再往左走到尽头就出去了。第二，在“费伯斯神殿”进入迷宫后，过一个场景进第一个门，如此三四次就出去了。




## 公元749年　威尼斯

在一家酒馆中，几名酒客和老板正在讨论法兰克护教团给威尼斯人民带来的麻烦。这时，一名看上去有东方血统的青年男子走进酒馆，向老板询问哪里有开往阿拉伯的船只，他就是游戏的主人公赛特。忽然，两名法兰克士兵冲进酒馆闹事，为防止身份泄露，赛特出手击昏了他们。

战斗结束后，赛特从酒馆老板处得知那些阿拉伯商人都被当作异教徒关在了教堂中。可来到教堂后，赛特发现那里守卫森严，无法进入。在教堂边的树林里躲着小路克，他告诉赛特在墓园有一个通往教堂的地下通道。

来到墓园，在左上角有一个没刻字的墓碑，调查后就会发现通道。这是游戏中的第一个迷宫，难度不高。在通道的尽头赛特遇见了一个怪物，所幸它还不算太难对付。

**注：在轩辕剑III中，所有的迷宫都不是很难，无非是一些简单的十字路口、三叉路口之类，而且路也好认。所以在以后的文章中，除某些特殊地段外，不会对迷宫的走法作详细叙述。此外，由于每个迷宫都不是很大，各位最好尽可能都逛完，以免遗漏一些重要物品。**

出了通道，就来到了教堂的后门，在那里赛特遇见了教士约瑟，从他口中得知那些异教徒都被关押在教堂的地下牢房中，要进去得先打开教堂两旁塔楼上的开关。

打开两个塔顶上的开关后，赛特来到教堂大厅，在祭坛下打开了一个秘门。他进去后干掉守卫的士兵，救出里面的囚犯。他们在感谢过赛特后，告诉他那些阿拉伯商人已被带往广场，正要被处以死刑。

在离开前，赛特发现在最左边的牢房里还有一名奄奄一息的老人，奇怪的是他居然知道赛特的名字。在给那个老人喂了一些水后，赛特随着他走出牢房。可那老人并不肯离开，而是在祭坛上画了一个六角星，召唤出了妮可。

虽然赛特很不情愿，可还是禁不住妮可的软磨硬缠，同意带上她一起冒险。出了教堂，来到中心广场，火刑马上就要开始了。赛特发现总共只有三名士兵后，决定立刻出手搭救。

在击败了骑士团长麦尔斯后，赛特带着众人离开威尼斯城，出城前，见到了一名古怪的教士康那里士。众人来到了位于威尼斯右下方的山洞，这里藏着一艘船，可是由于缺少航海图，无法出航。从那些阿拉伯人的口中，赛特得知他们身上的东西包括航海图在内都被收缴，送到了威尼斯城左上方的修道院内。

赛特来到修道院，从右边的一个门进去，里面又是一个迷宫。在最深处的大厅里，他找到了修道院长，在赛特的“劝解”下，他终于交出了藏宝图。不过在离开修道院时，遇见了麦尔斯和法兰克护教团。由于双方人数悬殊，妮可叫出了火神姆斯比尔。

赛特回到山洞，可是那几个阿拉伯人却不见了，据剩下的人说，他们到外面的一个山洞寻找食物和水去了，可过了很长时间都没回来。

那些阿拉伯人所去的山洞在地图的左下方。赛特进去后，在迷宫的右上角找到了那两个阿拉伯

人，他们被一个妖怪抓住了。赛特让两个阿拉伯人先走，自己留下对付那个妖怪。

**支线任务：**

1.墓地的财产分配问题

这个数学题很简单，正确答案是 4，2，1

2.墓地的数学家年龄问题

你只要按它所列条件写一个方程式就可以算出来，答案是 84。答对后可从教堂大厅的两副壁画里找到一些东西。

3.小狗的宝藏

在威尼斯广场上会有一个妇人说她家的小狗常和其他狗聚在一起，好像在开会。你在住宅区的路灯附近可找到它们。如果你这时已经带上了妮可，她就会告诉你小狗说话的内容，按它们所说的内容可在墓地找到一些东西。

4.陶德的珍珠

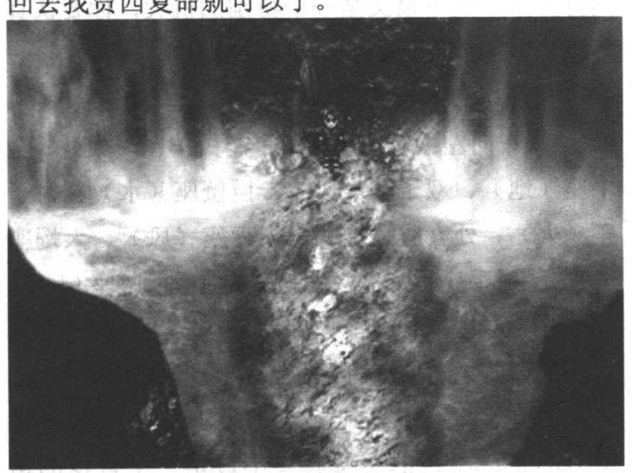
在住宅区有一个叫陶德的老人，他会托你帮他买珍珠。去广场附近找到派恩，然后从巷子进去，在里面的一个房子里可以找到他的妻子，说上几句后就能买到了。

5.花语的含义

在广场，尤金会托你向蒙妮卡询问花语的含义。蒙妮卡在住宅区的桥附近。

6.贾西的侄子

在住宅区的一栋房子里，有一个叫贾西的老人，他非常担心外出经商的侄子亨利。你可以在威尼斯右上角的法兰克关卡找到亨利，在和他交谈后回去找贾西复命就可以了。



7.红宝石

在威尼斯广场的左下方你会遇见珠宝商布尔诺，他正为无法收全要上交的红宝石戒指而烦恼。你可以从广场右上方（护民官家附近）的巷子进去，在里面的一块草地上找到阿拉伯商人西鲁士，他会卖给你戒指。

8.修道院的音乐宝箱

对于像笔者这样的音盲来说，这恐怕是游戏中最难的一个谜题。两个宝箱的正确弹法如下：

第一个：5334221234555

第二个：11556654433221

9.洁西卡与贝丝的地下室

在修道院你会发现有许多人被关在牢房里，其中最左边牢房里的人会告诉你大厅中央四只石狮子中的一个有开牢房的秘密开关。找到右上方那只石狮子，它会向你问一个问题，答案是 666（VI VI VI），这样就能把牢房里的人救出来了。其中洁西卡会送你一把钥匙，你可以用它打开洁西卡与贝丝家里的地下室（在威尼斯的住宅区），里面是一个迷宫，可以找到不少宝物。

## 移动岛

杀败妖怪后，回到船上，终于可以启程前往阿拉伯了。在海上没航行多久，赛特一行就遇到了交战中的法兰克人和威尼斯人。在最左边的一条船上，赛特遇见了教士康那里士，他用魔法召唤出了一座岛屿，并带着即将战败的法兰克人逃到了岛上。

在岛上有一座奇怪的城堡，进去后，在城堡大厅里有旅馆和道具店。从大厅左侧的门进去，在城堡四楼会找到康那里士和麦尔斯。

打败康那里士后，走出城堡，向门外的护民官报告了一下情况。然后回到城堡大厅，这时大厅右边那扇门会打开，进去后在花园里发现麦尔斯。

麦尔斯离开后，妮可发现在花园中有几尊奇怪的石像，而且他们居然还会说话。原来这些石像是这座岛的守护精灵，他们有使这座岛移动的能力，不过赛特得先接受他们的两个考验。

第一个考验是到城堡二楼的大厅取一样宝物。在大厅里找到了宝箱，不过里面有一个高地骷髅

怪，在击败它后，赛特得到了石像需要的宝物冥海神石。

第二个考验是利用刚得到的冥海神石激发赛特的超能力，让他回到过去拯救自己。这次的敌人是在修道院出现的火神姆斯比尔。对付他用妮可的冰系魔法比较有效。

在通过了这两个考验后，石像们终于肯移动岛屿了。在航行了几个月后，海面上忽然出现了一个不明物体，并迅速地向赛特他们移动过来。石像们要求赛特去调查一下。

赛特上到城堡2楼的了望台，不过距离太远无法看见。他只好回到大厅向哈伦借了一个水晶镜。回到了望台，赛特发现那个移动的物体是一座巨大的冰山，就在他准备发出警报时，冰山撞上了移动岛，此外还出现了一个舰队。

回到花园，石像告诉赛特这是蓝人的基地。就在这时，一个蓝人忽然闯入，还把小狗给冻住了。来到大厅，发现那里的人也都被冻住了，要救他们，就得去冰山一趟。

赛特上到冰山，从顶端的洞口进去，在一条通道里发现了一座奇怪的石像，在干掉几个出现的蓝人后，那石像发话了。原来他也是城堡花园中的石像中的一个。赛特带着他回到花园，那些石像运用他们的力量使岛上的火山爆发，把冰山炸开。

回到冰山，从那扇刚被震开的门进去，赛特在里面的大厅里见到了冰魔神，战胜她后，妮可会因吃醋离开，而岛上的石像则会错了意，又向冰山上轰烧了一块熔岩。赛特必须在5分钟内从岛上逃出，否则就会和这座冰山一起沉入海底。



回到花园，赛特正要责问那些石像，忽然冰魔神再次出现，并附身到了薇达身上。在打败冰魔神后，石像们把她冻住，不过岛也因此无法移动。幸好薇达的船正好要回阿拉伯，赛特一行就乘船离开了这里。

**支线任务：**

在岛的右上方有一个洞穴，在洞穴最深处的箱子里可以找到阿高司。如果你身上有牛头鱼和妖猫这两种怪物（洞里就可以遇到），就可以救它出来，作为你的护驾或在战场上使用。但你要在石像轰击冰山之前去找它，否则洞口会被封闭。

## 波斯（大食）

下岸后，赛特和薇达来到了大马士革，从城里的占卜师口中得知肯迪大师住在大马士革城外。

出城，穿过右下方的叙利亚森林，在沙漠中找到肯迪大师家，可发现大师已经去世，只剩下他的孙子小肯迪，不过赛特还是决定留下来学习。

一天，执政官麦尔丹带着一群士兵，从肯迪家抢走了一张记载着一个恶魔封印地点的秘密地图。为了防止他利用那个恶魔的力量来对付薇达，赛特和小肯迪前往魔鬼的封印之地培德莫尔。

来到培德莫尔，赛特略施小计引得门口的守卫自相残杀。进入陵墓后，赛特和小肯迪找到了麦尔丹。

麦尔丹正为找不到出口而烦恼，根据老肯迪留下的提示，按动墙上的一块黄色的砖头，就能把秘门打开了。接下来又是一个特别的机关，你要认真听小肯迪的解释，应该不难解开。

十二宫属性如下：

从右向左：双鱼座（水）、白羊座（火）、金牛座（地）、双子座（风）、巨蟹座（水）、狮子座（火）、处女座（地）、天秤座（风）、天蝎座（水）、射手座（火）、魔蝎座（地）、水瓶座（风）。

打开水、火、地、风四门，并按动里面的开关后，正中的天之门就打开了。

进去后，终于见到了传说中的恶魔。不过出乎意料的是，所谓的恶魔其实不过是一个善良的精灵。而当年正是因为麦尔丹的滥杀无辜才使得她在一怒之下杀死了那些作恶的士兵。

精灵将麦尔丹关到墓室，接着众人走出陵墓，在出口遇见了鬼猴王。战胜鬼猴王后，忽然发现沙漠中出现一道奇异的红光，而妮可也感觉到了一股浓烈的魔界气息。

赛特一行赶到沙漠中央，发现那里已是横尸遍地，在从幸存者口中了解情况后，众人决定进魔法阵救薇达。

从魔法阵进去后，大伙儿发现这是一个诡异的迷宫，在迷宫的深处，再次遇见康那里士，但他施诡计将赛特等人关进狱中。幸好薇达及时出现，将大家从监狱中救出。

在迷宫再次遇见康那里士，他正准备对麦尔斯施加某种法术。战胜康那里士后，众人离开血腥迷宫。

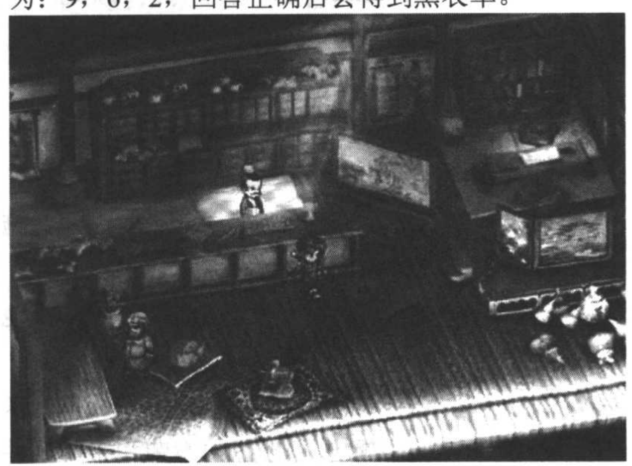
从血腥迷宫出来，赛特发现自己来到了大马士革的清真寺。由于听说王宫发生异变，众人急忙赶往那里。在宫殿门口 ，听说里面出现了妖怪。在王宫中，先是遇见了僧人慧彦，之后出现黄雷和机关兽。

打败机关兽，进入王宫内厅，又遇见黄雷，再次击败他的机关兽，黄雷逃走。

在王宫找到黄雷，不过又被他逃走。之后赛特决定向慧彦大师学习中华文化。

**支线任务：**

1.珍珠分配问题：在大马士革的珠宝商的家里，有三名女人正为如何分配珍珠而烦恼，分配方法为：9，6，2，回答正确后会得到熏衣草。



2.阿里的宝箱：在大马士革阿里的家里，你会看到地上有一大堆宝箱，与阿里交谈后，他会请你帮他看房子。如果你企图从那些箱子里拿东西或过早离开，都会被阿里发现。你只有在房间里静侯至阿里回来，这样他就会让你从几个箱子里随便挑一个作为奖励。

3.中国剑：在大马士革的商人安萨里拉齐会以1500元卖给你一把中国剑（你须有耐性，跟他多聊几次）。之后在巴格达他会以3000元向你买回；如果不卖的话，在长安会有人帮你把它开封为鱼肠剑。

4.在大马士革清真寺前的走廊上会见到公主辜露，她是因为国家被灭而被抓到这里的，马上就要被带到奴隶市场拍卖。在与辜露交谈后，就会有士兵把她带走。要救她有两种办法：

(1) 直接去奴隶市场，列拉会把辜露买走，然后去列拉家（清真寺左下方），她会要你用封印之剑来换辜露的自由。

(2) 在辜露被带走后，先出大马士革，去下方的叙利亚森林。在森林里你会见到祖旺——辜露的未婚夫，不过他受了伤。在给他一帖回复剂后，你会得到魔晶矿，然后离去。现在再去奴隶市场，祖旺会救下辜露，还会送你一双神驼鞋，你也可以省下一把封印之剑。

## 巴格达

在几个月的学习后，赛特决定和慧彦前往中国，临走前和薇达比武。

经沙漠向右走，沿丝绸之路来到了巴格达。在旅馆里遇见了慧彦师弟慧荣的侄孙女陈瑞莲。从她口中得知，要见石国王子只要去北方的山洞拿到暗黑修罗帖就可以了。战胜宝箱里的妖怪，取得暗黑修罗帖后回到巴格达，石国王子会用四名守卫来试探你的实力。

战胜守卫后，进入帐篷，再次见到麦尔斯，慧彦会要求去请唐军退兵，可受到麦尔斯阻拦，赛特被打伤。

幸好得到慧彦相助，众人方能逃出，慧彦还顺便抓了石国王子做人质。

在绿洲出现了一个幻影石国，石国王子也忽然失踪，赛特一行在幻影石国的水井里发现了一条通道。

在地下迷宫中找到了石国王子，之后蜃楼王出现，打败他后幻影石国消失。注意在这个迷宫的水

道上会漂浮着一些箱子，不要忘了开箱。

离开绿洲后，众人向中国西域出发，结果在怛罗斯遇见黄雷和他的士兵。在打败黄雷的机关兽后，大食兵出现。

慧彦让赛特和石国王子先往上逃，自己下山阻止两军交战。最后唐军大败，而慧彦则杀身成仁。

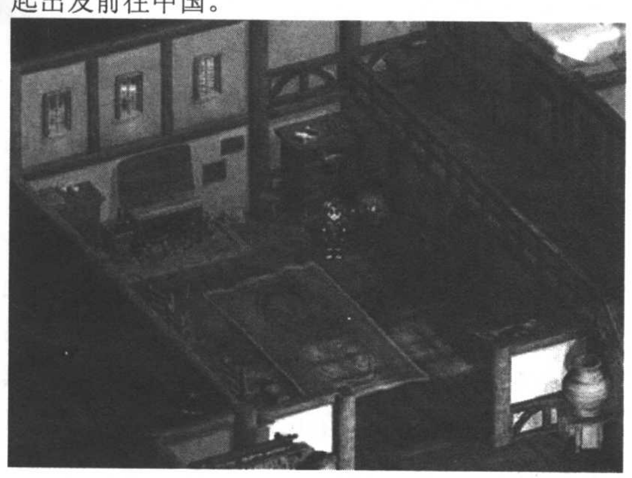
注：在山上，有时候要撬落一些石头后才能继续前进。

赛特一行被薇达俘虏，就在他们为是否要回波斯争执时，赛特忽然昏倒。当他醒来时，发现自己已成为波斯的最高执政官。

在大厅见到麦尔斯后，就出兵攻打中国。可在经过怛罗斯时，出现了慧彦的魂魄，赛特翻然悔悟，决定和慧彦一起到天山寻找轩辕仙人。

在上天山的路上，遇到了麦尔斯等人的阻挡，不过赛特还是成功到达了山顶，找到了轩辕仙人。在他的帮助下，发现这五年发生的事情其实都是蜃楼王搞的鬼。

在弄清一切情况后，赛特和慧彦的前生李靖一起出发前往中国。



## 中国

来到长安，李靖让赛特先去找白连仪。在见过白大人后，赛特决定先上少林一趟，了却慧彦的遗愿。

在少林门口见到悟缘，后者要求赛特从木人巷进少林。出木人巷后，和悟缘一起上洛阳找黑坛教教徒黄八，在洛阳妓院中得知黄八去了长安。

在长安西市的杜康居外见到有人被杀，并得知黄八逃到了旧长安废墟。在废墟的左边找到黄八，杀死他后，在迷宫中遇见王思月。

赛特发现一堵可疑石墙，需要用炸药炸开。他在废墟中找齐硝石、硫磺、木炭和竹筒后，回长安西市的杂货店找老古制造炸药。

回废墟炸开石墙，在里面发现康那里士和人骨佛堂。由于受惊过度，悟缘被康那里士变成妖怪，在打败妖怪后，悟缘恢复原状。

注：在旧长安废墟多逛逛，里面有很多好东西，用键盘会比较好找。

回长安王大善人家，见到慧荣。黄雷出现，打败他带来的机关兽后，黄雷炸毁了王大善人家，只有王思月侥幸逃出。

带上王思月来到白大人家，他答应带赛特去见皇上。第二天，来到朱鹊门，得知皇帝去了骊山。

出长安，向右走不远就能到达骊山。赛特从卫兵左边的小路进去，在树林里遇见了黑坛教主两丹子。打败两丹子后，他从小路来到唐玄皇处，并认识了林明。

回白府后，发现王思月被黑坛教抓走，赛特一行急忙赶到洛阳城的黑坛教总坛。在总坛门前，遇见侠客张客，大家一起上楼寻找两丹子。

注：黑坛教总坛内有两处机关值得注意。

一个是在二楼，你需要找到圆珠、太极图和天扇才能打开通往上一层的门（这些在楼内都可找到，圆珠在一楼，其余两个在二楼）。

另一个机关在四楼，你要得到两张控尸符，然后把那两个木人移动到地板上的两个按纽上才能开门。取得控尸符的方法是在中央的签筒里抽签，然后到上方的解签架上解签，多试几次就可以拿到了。

在楼顶终于见到了两丹子，不过他对王思月施了妖法。在战胜被控制的王思月后（先撑几回合，然后张客会破两丹子的邪法），打败两丹子，把他收入炼妖壶。

回白大人家，然后和林明一起去安禄山家（东平郡王府），在三楼救出了被困的慧荣和张客，并打败了出现的康那里士。

按慧荣说，在安禄山家中找出了军令书和起兵计划书（在东厢房和救出慧荣的那个房间）。然后

到黄雷书房的柜子前找到通往皇宫的密道。

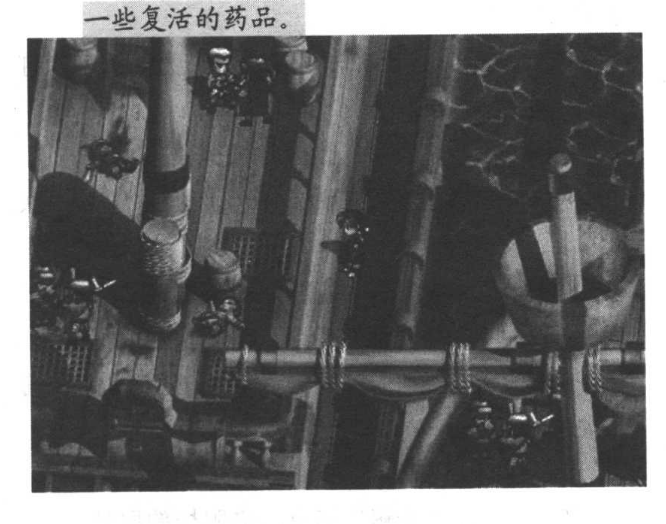
穿过密道，终于见到了唐玄宗。为使他相信安禄山即将造反，慧荣自杀殉国。之后已觉醒为撒旦的麦尔斯出现，虽然赛特毁坏了他的肉身，可还是被撒旦杀死。

五年后，在轩辕剑仙的帮助下，赛特获得了新的肉体，并记起了自己的前世。此时正值安史之乱，撒旦和康那里士乘机制造反曼陀罗阵，如不及时制止他们，天下就会乱上加乱。

走进下方的传送点，就会被直接送到白连仪家。出长安城，再回到汉长安废墟，在里面会遇见康那里士，然后去人骨佛堂。

从佛堂出来，在门口遇见了撒旦和康那里士（妮亚会在这里出现）。在再次击毁撒旦的肉体后，他逃到了里面的佛堂中，进去和他进行最后一战。

**注：对付撒旦要加强暗系的防护，如果你得到阿猫阿狗娃娃的话，会容易很多，否则就要做好打持久战的准备，最好多预备一些复活的药品。**



## 攻略秘技

### 全体的命、灵、体的值会增加到原来的两倍

使魔晶的数量为二，注意只能为二，然后全部使用掉，那么全体的命、灵、体的值会增加到原来的两倍。使用时最好在移动岛的古堡里（通过李靖的仙术可以到任何地方）。在魔界商店，一次买两个，然后使用，反复几次，后果可想而知。

### 隐藏武器

在游戏开始的“威尼斯广场”上连续敲钟 20 下，就可以得到攻击力加上 70 的武器。

### 无条件使用绝招

在战斗时，提示行动值满了的选单出来后按 4，即可无次数限制地使用绝招。

### 姓名秘技

何然 = 起始全属性 25

辅子彻 = 起始全属性 30

杨坤硕 = 起始力量 50 HP 200

古月圣 = 起始全抗性 50

铸石子 = 起始耐力 100 体力 300

乐乐= 起始智慧 70 MP250

宁采臣 = 力量 0

## 物品所在地

### 18 只封印之剑的地点

第一只封印之剑：威尼斯城中由墓地前往教会的地道

第二只封印之剑：修道院

第三只封印之剑：移动岛大厅

第四只封印之剑：移动岛 2F

第五只封印之剑：移动岛 4F

第六只封印之剑：出塔德莫尔迷宫时

第七只封印之剑：地狱的商店街

第八只封印之剑：欧马皇宫

第九只封印之剑：幻影的石国下水道（没拿的话就无法再回去拿了）

第十只封印之剑：怛罗斯峡谷（事后也不能拿了）

第十一只封印之剑：天山山道

第十二只封印之剑：少林寺的木人巷

第十三只封印之剑：长安废墟（赛特未死前）

第十四只封印之剑：骊山

第十五只封印之剑：洛阳道观顶楼

第十六只封印之剑：安禄山的房子

第十七只封印之剑：长安废墟（赛特复活后）

第十八只封印之剑：在长安废墟（赛特复活后）打败撒旦后

### 机关图的所在地

1. 在天山出洞的宝箱中
2. 在长安的兰律

3. 旧长安一幕，最后右边民宅中

4. 在少林寺的木人巷

5. 在张大善人家打赢机关兽后

6. 在第一次旧长安外面乾坤袋的民宅里，俱乐部会员卡的民宅往右上走到底

**珍谱**

1. 在洛阳一个乞丐旁的水缸中

2. 在洛阳的酒店里，上楼会看到一个牌子上写着“上卿酒店”四字，在牌子里

3. 在洛阳面摊附近一个金黄色的瓶子中

4. 黑坛教大本营一楼

5. 沿旧长安一直往右走，在一间房间里的柜子中

**四极皇霸刀**

蓝牙：天山的右边门拱下

阎天：洛阳道院

绿痕：安禄山宅

红叶：旧长安（第二次进入）

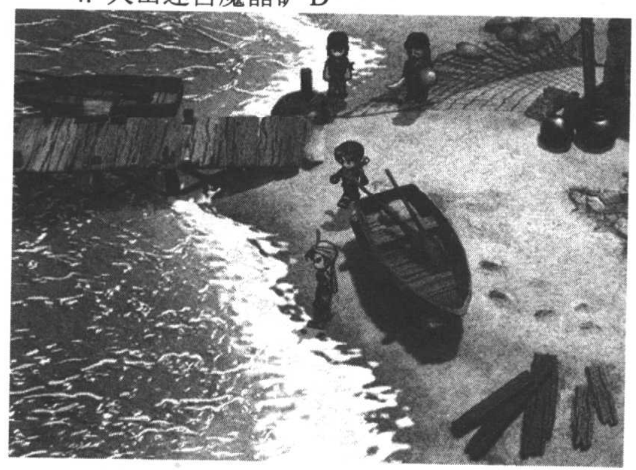
**魔晶矿**

1. 叙利亚森林生病的王子魔晶矿 A

2. 草药伊斯兰皇宫迷宫魔晶矿 B

3. 石国水井魔晶矿 C

4. 天山迷宫魔晶矿 D



**法宝效果所在地**

地炎玉：抗火 60%，在海盗的洞穴中

水灵珠：抗水 60%，冰山的石柱中

朱雀火：抗火 100%，在安禄山房子的 3F 处

雷神：抗雷 60%，在安禄山房子通往皇宫的密道内

玄武土器：抗土 80%，在木人巷（上）

白虎风牙：抗风 80%，在木人巷（中）

神光宝塔：抗光 80%，在木人巷（下）

暗黑魔樽：抗暗 80%，在骊山打败雨子丹后

灵虚扇：净化所有不正常状态，长安废墟中（第 1 次进入，炸开后）

吸灵壶：吸收敌方的灵术，在欧马皇宫地道内（大马士革）

萨登荆环：攻击力加 50%，洁西卡家的地下道中

星君眼：攻击力加 50%，长安废墟中（第一次进入）

武圣手镯：“连击”指令，移动岛上的船中

姜公胆：“连击”指令，长安废墟中（第一次进入）

朱砂神笔：“炼符”指令，海盗的洞穴内（打完小魔王后）

朱砂辟魔玉“隐形”（天骄）指令，安禄山房子的大厅中

吸血鬼指环：攻击时可补充生命力，第一次打败康那里士后

神偷面具：“偷窃”指令，塔德莫尔内

乾坤袋：“偷窃”指令，长安废墟中（第一次进入）

鼠槌：“鼠槌”指令，洛阳松韵居内

夜叉肩带：“冥想”指令，洛阳道观 3F 内

金钟罩秘笈：“护罩”指令，长安废墟中（第二次进入）

暗杀宝录：“暗杀”指令，天山山道上

庖丁菜刀：“分解”指令，洛阳松韵居外

**DOMO 工作室要的物品**

玫瑰：在数学家的墓中，回答 84 岁

香片：大马士革民宅发生珠宝问题：妻子 9 个、女儿 6 个、仆人 2 个

茉莉花：在长安的朱鹊门边

鲁特琴：在威尼斯的民房宝箱内

坦普拉琴：巴格达杂货店内，在巴格达可买到

增肥剂：长安悦来客栈（一楼房间屏风）

神秘果：长安悦来客栈（一楼房间外面高朋满座的瓶子里）

鱼酥：长安悦来客栈（掌柜后的柜子里）

水果：长安悦来客栈（在二楼放很多瓶子的厨柜里）

改装车：长安废墟（第二次进入长安废墟时）

琵琶：长安废墟（第二次进入长安废墟时）

## 炼妖壶炼化表

材料 1+材料 2 = 获得物

草药+草药=侏儒或水仙

侏儒+侏儒=阿高司或黑龙

阿高司+侏儒=天宫仙女或炎灵子

炎灵子+炎灵子=娥皇

娥皇+娥皇=密茹之水（智慧+10）或丰饶之角（体力+50）

天宫仙女+天宫仙女=女英

女英+女英=密茹之水或唱歌的胡桃（耐力+10）

女英+阿高司=仙莲子

黑龙+水仙=嫦娥

黑龙+嫦娥=太白金星

黑龙+太白=神龙

太白+炎灵子=黄金苹果（灵力+50）

太白+太白=魔法精羽（敏捷+3）或不老泉水

黑龙+阿高司=乐仙女

娥皇+乐仙女（或炎灵子）=香柏叶（力量+10）

娥皇+侏儒=琼霜或上元夫人

神龙+阿高司=七仙女

神龙+嫦娥 =九天玄女

白无常+高等级的武器（如轩辕菜刀）二斗圣佛（等级 65 的护驾）

白无常+高等级的防具=黑骑士（等级 65 的护驾）

猎弓+貂皮衣=轮回盘




## 剧情背景

自独孤剑夫妇、张如梦夫妇在风波亭打伤秦桧、救出岳云，一晃20年过去了。

张如梦、南宫彩虹夫妇隐居漠外，不问世事，一心一意抚养独生爱子南宫飞云。南宫飞云自幼受父亲教读诗书，受母亲教导武功，文韬武略都有了几分火候。飞云乃是独子，张氏夫妇又是经历了一段惊天动地的恋情才得以结合的恩爱情侣（详见《剑侠情缘》剑门关部分的内容），况二人特别是彩虹一生都是桀骜不羁，所以对飞云的娇惯溺爱在所难免。云若有不是，父欲待责罚，母亲必定出来打圆场，以至飞云自小任性胡为，父亲所教各种礼数虽然记忆在心，但是使用的时候就忘得一干二净了。其父经常叹曰："此乃母之风格也。"

还有一点，因为张家隐居于大漠深处的一个绿洲里，方圆千里并无其他人家，飞云自小只与父母为伴，并不懂得与常人相处，完全不谙世事。转眼飞云就十六岁了，慢慢从懵懂中悟出一些事情来。少年心性，对每天简单重复的单调生活逐渐不满，时常对着天空的云彩发呆。张氏夫妇看在眼里，急在心里，终于有一天，夫妇二人决定，让飞云离开大漠，去过自己的生活。

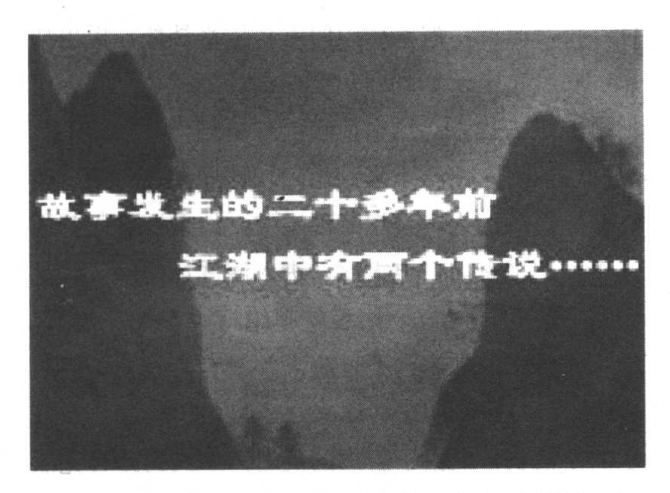
飞云对父母讲述的田野、集市、都城充满了憧憬，告别依依不舍的父母后，去寻找唯一的亲戚，姑母张琳心一家。张氏夫妇隐居大漠20年，也不知道外面的时局如何，但他们相信，凭飞云的武功机智，找到姑父姑母是没有问题的。彩虹嘱咐飞云，在外面要隐瞒自己的身世，特别是不要用南宫这个姓氏。飞云的外公南宫灭当年效忠金四太子兀术，组织五色教在南宋杀了许多江湖好汉，仇家甚多，而彩虹携"山河社稷图"叛逃又为金国所不容，如果南宫家的后人若在江湖出现，必定会遭到南北双方的追杀，就算得到曾为武林盟主的姑父独孤剑的庇佑，也难保平安。

母亲告诉飞云，世上除开父母以外，只有四个人可以信任，他们是：飞云的姑母张琳心和杨瑛；姑父独孤剑；被父母和姑父姑母从风波亭救出的岳云。临行前，父母交给飞云两件信物：天王帮的信物天王令和岳云的信物白云镖，危急时刻可以找天王帮的帮众或是岳云岳大侠帮忙。

南宫飞云走出茫茫的沙漠，向东南方向进发，这个机智过人却又懵懵懂懂的混小子，在错综复杂的社会里，究竟会干些什么呢？

## 攻略指引

飞云与父母对话后，得到天王帮帮主信物"天王令"。之后与白煞对话，可学得"杀意心法"，与黑煞对话可学得"寒霜掌"。离开家，出门后可选择游戏的难易度。




往前走，穿过大漠，首先来到的是沙洲村，在这里可以先买些需用之物。向村长问路，知道前方是狂沙镇，过后南下即可到达中原，但近一段时间路上野狼出没，尤其有一头火狼更是伤人无数。飞云自告奋勇接下除狼的任务后，沿着道路前进，路过道旁的废弃屋子，那头火狼就在屋里（除掉它后回去交差可得到一些银子和物品），旁边的宝箱内有秘籍《怒雷指》。隔壁屋子有通往地下迷宫的入口，但没有什么特别的东西，只是提供杀敌升级的机会而已。

离开沙洲村，沿着道路来到狂沙镇，这里的治安不是太好，周围时常有盗贼出没。进入镇上，见到处是奇怪的帮派人物，似乎要采取什么行动。先到客栈找地方歇脚，在客栈里，结识了一位的俊俏书生，二人一见如故，相谈甚欢。但飞云牢记父母不可相信任何人的告诫，既没有通报自己的姓名，也没有询问对方的名字，只知道对方是长歌门人。书生相当幽默风趣，在怂恿他晚上到镇子东北的铁门寨看打架后飘然离去。

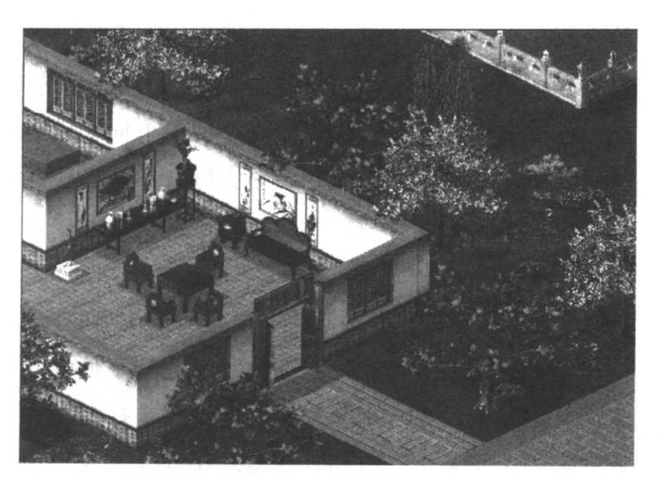
初出茅庐的飞云自然不知道对方所指的打架是怎么回事，还以为有热闹可看。先找客栈的老板对话歇息，晚上一觉醒来发觉睡过了头。匆匆出东门离开镇子，赶到铁门寨，没想到打架没看见，却看见遍地死人。进入寨子查探一番，在大厅里发现奄奄一息的山寨头领，但对方只来得及说出“去后山百花谷放烟……”便咽了气。虽然不知道对方话里的意思，但受人之托，忠人之事，飞云只得往后山走一趟。往前走穿过虎穴（有老虎），来到后山的百花谷，在谷中的小屋内，飞云见到一个被绑缚的少女。少女非常美丽，从未见过其他女人的飞云自然是一见钟情，把她当作是梦中的小仙女，大胆示爱。但显然是落花有意，流水无情，小仙女反应冷淡，而且对其第一印象并不是太好。不过飞云并不气馁，在一番恫吓后，小仙女只得默认由他护送自己下山的事实。

到屋外的火堆处放火后，二人下山回到狂沙镇，在客栈歇息一宿。第二天，飞云问起小仙女的来历，但只知道对方被拐已经有两个月，打算回长安的家中，飞云忙称顺路，决意送小仙女回家。小仙女虽不乐意，但也只得接受。之后出村南穿小树林来到龙门客栈，在客栈里意外地又碰上了上回在狂沙镇遇到的书生。上前责骂一番后，得知其也要去长安，相邀同行未果，于是约定在长安的酒店见面。书生出口成章，小仙女也是识货之人，听出他吟诵的是三宜老人的诗句，但却不愿与其深交，似有所顾忌。离开龙门客栈，在路旁的亭子处歇脚时，飞云吟诵起刚才三宜老人的诗句，有感而发，令小仙女对他的印象大有改观。

来到长安，在城门旁的逍遥客栈落脚，小仙女由于路途劳累，自己先去安歇，而初次到大城市的飞云则兴奋地想到处走走。到酒店里见书生还没有来，于是想买些好东西讨好小仙女。向客栈右边不远处的小贩买玉钗，不幸买到假货，揪住小贩理论，小贩告知对面的杨七爷家有杨贵妃用过的宝物夜明珠。进入杨府，找杨七爷买夜明珠，但杨不肯出卖。

君子不夺人之爱，飞云不愿强求。正要离去时，杨提出如果他能帮忙把被长安恶霸上官豹和府尹黄书青抢走的玉圭夺回的话，情愿以夜明珠相送。飞云虽然知道不容易完成，但还是接下任务。先到府尹衙门外探听消息，听闻府尹正在妓院嫖娼后，决定偷入衙门盗出府尹的的官印，用以向上官豹骗取玉圭。从衙门左侧的矮墙处跳入衙门内，穿过大堂，进入后面的地牢内，在地牢尽头大屋的宝箱内找到官印。之后到衙门右边的上官豹家，谎称是府尹的亲戚，用官印骗得玉圭，回去找杨七爷可得到夜明珠。

由于小仙女还未睡醒，飞云只得先去酒店找书



生斗酒。在酒店找到书生柴嵩，想向他讨教追女孩的高招，但不曾想柴嵩也是个菜鸟，只得匆匆告别回客栈找小仙女套近乎。到小仙女住的房间，却发现屋内空无一人，去找堂柜询问，才知道早已被两个陌生人恭恭敬敬地请走。由于人生地不熟，只得去酒店找柴嵩想办法，柴嵩建议他到城西的风雪山庄碰运气。出酒店，往西门走，询问路边的青年，得知小仙女可能是风雪山庄主人的女儿赵无双。出西门，来到风雪山庄，开口向门口家丁询问，被当成普通的寻芳客，于是打起来，一路杀进去，在大厅左边的屋子内见到庄主赵升权，结果被打败关了起来。醒来后正在和看守理论，赵无双忽然出现。不过赵虽然漂亮，但却不是飞云要找的人。赵无双还算客气，没有追究他闯庄之罪，将其放走。在离开时，忽然听到又有人闯庄，感觉欠赵一个人情的飞云当然不愿放过这样英雄救美的机会，过去一看，原来是柴嵩听说他被捉，特意赶来救他，但结果却被赵无双郎情妾意地套起近乎来。从赵无双口中得知小仙女可能来自翠烟门后，前往翠烟门寻找。

回长安，出南门，来到别离村。在村里听说村子东北的树林近日有不少武林人物出没，寻找传说中的宝物。进入村东北的林子，见里面有不少人在械斗，在上方的林子内见到一个小孩，将他带回村子，得到一把钥匙，可打开林子中间的宝箱，拿到《百步家身法》秘籍。在村东的屋内见到县官在审案，这样的小事对于聪明的飞云来说自然很简单，在破案的同时还戏弄了狗官一番。之后出村西来到翠烟门外，想进去找人，但被翠烟门的古怪规矩难倒，正想硬闯，被翠烟门门主秋依水挡住，提出如果能将一个盒子送到四川唐门的唐影手中的话，可通融他进去找人。这么简单的任务当然不容推辞，返回别离村，出村东来到唐门，与守门人对话，谎称是翠烟门的人，又想蒙混过关，结果被骗入门内来个瓮中捉鳖。打出大厅，进入演武场的时候，见到掌门唐离，对方一出手就是绝招“漫天花雨”，结果飞云不敌被拿。不过唐离并没有为难他，问明来由后，将唐影叫出。原来盒子里是唐影送给秋依水的定情物，但由于唐离的反对，二人的结合无法得到认可。眼看一对美满姻缘就要被拆散。飞云不忿之下大胆放言，以自己父母的故事点化唐离，成全了唐影和秋依水的亲事。

在唐门游荡一番后，入房与唐影说话，可得到《漫天花雨》秘籍。二人一起来到翠烟门，找秋依水说话后问题解决，但要想进入还得通过花魁阵的试练。花魁阵中有点穴高手，因此比较麻烦。打败阵中为首的春兰后，破阵，进入翠烟门，四处寻找。但未能发现小仙女，看来不是翠烟门的人。不得已，向秋依水告辞，可得到《花飞蝶舞剑》秘籍。



刚返回别离村，就遇到赵无双。赵告诉飞云柴嵩已经追踪某人去了中都，而小仙女可能与此人有关。到村南坐船来到汉阳，刚入城，就遇到两帮派的纷争，原来是楚天盟和天王帮的人因为金人探子的事纠缠不清。飞云想起天王帮帮主杨瑛是自己姑母的结拜姐妹，正好顺便探访其姑父母的消息。在城里可到孟廷威的武馆练功升级。进入楚天盟总堂，见到堂主史忠良，用天王令救出被捉的天王帮帮众，接下来寻找金人混入的证据。到偏厅将人带

走，在码头上找到天王帮人，来到天王帮的岛上。在大厅内见到杨瑛的贴身侍女苹儿，出示天王令，表明身份，但苹儿告知杨瑛不在岛上，而且他的姑父母独孤剑一家早已在三年前襄阳战役中死去。找不到杨瑛，飞云无奈地只好在岛上的木人巷消磨时光。木人巷入口在池塘的中间，可从池塘左侧有帮众看守的地方跳过去。木人巷里没有什么特别的东西，可在里面杀敌升级。从另一头的楼梯出去，可在外面找到不少宝物。离开木人巷，回休息的客房，苹儿已经回来。苹儿告知由于得到独孤剑未死的消息，杨瑛已经赶往中都营救。看来怎么都得到中都了。从苹儿处得到金人密函和《大力金钢掌》秘籍后，返回汉阳见史忠良，凭借密函化解了楚天盟和天王帮的恩怨，得到《大梦心法》。

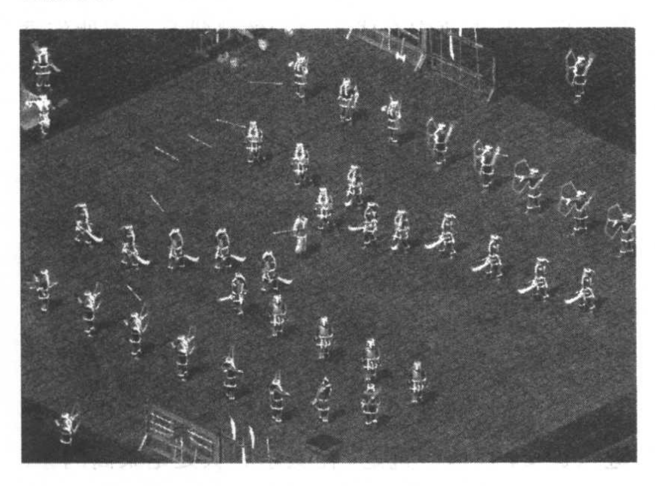
出东门，穿过金兵大营（金兵人数众多，还有会点穴的高手），来到雪地上，向断桥旁的老者询问，才知道通往中都的桥已经折断。好在飞云的轻功不错，从下面突出的石块处跳过悬崖，顺利来到中都。进入中都，四处找不到柴嵩，在城中的龙音寺外见到大群人围观，好奇之下入寺查探，结果见到失踪多时的小仙女竟然在大批随从的簇拥下在寺里祈祷。欣喜之下上前搭讪，却被其家人挡住。追出寺外，小仙女已经不知所踪，但却见到了柴嵩。按柴嵩的指点，在寺院后的小屋内找到他，得知小仙女就住在城中某大宅院内，似乎是极有身份的人。想起柴嵩帮了自己这么多忙，自己却一直隐瞒身份，飞云颇感羞愧，出外到酒店寻找柴嵩未果，正好顺便向酒店的老板买一瓶好酒。回到居所，柴嵩已经回来。向他表明身份后，柴很理解他身具宋金血统的尴尬，真心把他当作朋友，没有强迫他抗金。

第二天飞云一人外出寻找小仙女，进入欧阳桐的府邸，见到欧阳的师父玄慈在摆擂台，好胜的他上前迎战，支撑上一阵后，玄慈有事相求。原来欧阳桐是个采花大盗，自己奉命追杀却不幸中毒，由于欧阳武功厉害，只得请飞云回少林通报消息。然后飞云学会《金刚不坏神功》。自信的飞云自然不肯不战而逃，从欧阳府左上角入口进入地下室，在右边的大屋内找到欧阳，杀之，救出旁边的女子可得到不少东西。出欧阳府后，往右走过酒店，见到一所大宅院，上前找守门对话，虽然用银钱打点，但却不能入门，正失望间，那日曾随小仙女在寺院祈祷的侍女婕儿忽然出现，让他晚上到后花园见面。晚上，顺着围墙走，在城西南的地方见到一个缺口，跳进去，然后跳过池塘来到后花园，在亭子处见到朝思暮想的小仙女。直到此刻，飞云才知道她叫燕若雪，而她也一早就喜欢上他了。此后二人一连四个晚上偷偷约会，飞云将夜明珠送给若雪，说起儿时的种种趣事，两人情意渐浓，而若雪则勉励他为阻止宋金两国的战争努力。

回到居所，已经被冷落了好几天的柴嵩意外出现，指出二人不会有好结果，因为若雪的父亲是金国重臣，若雪注定会成为政治的牺牲品，而他们唯一的机会就是将若雪带走，然后隐姓埋名地生活。飞云被说动，于是二人再次趁夜入府，刚见若雪，就被发现，结果柴嵩将若雪主仆二人带走，约定临安相见，留下飞云断后。飞云一路杀出中都，直奔临安。从汉阳的南门出去，来到稻香村，见三个青年正缠夹不清，与三人打上一架后，莫名其妙地结拜为兄弟，只是这兄弟来得突然，去得也突然，将三人吓走后，得到《天师符法》秘籍。穿过稻香村，进入长安，往前一直走，在城东尽头处是柴嵩的家。与门口婕儿对话后，入左边厢房找到若雪，若雪并没有责怪他，于是两个有情人终于得以相聚。找右厢房的柴嵩说话后，二人相携游西湖。回来后，柴嵩告知飞云的姑父独孤剑已经逃脱金人的追捕，目前在拓城外的风池山庄。

兴奋不已的飞云迫不及待地和柴嵩一起前往风池山庄，见到素未谋面的姑父独孤剑。但独孤剑一心扑在抗金大业上，对飞云的态度颇为冷谈。在离开时听到有关武林中秋大会的内容，但飞云对众人谈论的抗金大业不感兴趣，决定回去找若雪。对守卫大门的家丁恫吓一番后，将其支开，顺利地溜出山庄。回临安见到若雪，但善解人意的若雪将他劝了回去。与右厢房的柴嵩对话，可得到《梦蝶心经》。返回山庄，从侧门溜回卧室，一夜无话。第二天再去找若雪，碰上她在和婕儿玩捉迷藏，在右边的池塘边可找到她。返回山庄后，独孤剑找他帮

忙，让他灭掉霹雳堂。原来三年前襄阳遇到金人伏击主要是因为出了内奸，而这个内奸就是江南霹雳堂的三堂主雷都。虽然觉得因一人之故而灭掉一个门派有些过分，但飞云还是听从了姑父的安排。与山庄庄主邵骑风对话，可得到《暴雨梨花箭》秘籍。霹雳堂在别离村的南边，杀入霹雳堂（注意这里火器厉害，有点穴高手），在里面的大厅处见到了大堂主雷同，将其打败后，询问雷都的下落，才知道早已在两年前死去，而此事独孤剑早已知道，却没有通知他，飞云感到十分困惑。雷同自杀后，从其身上可找到《霹雳烈焰手》秘籍。回庄通报后，回临安寻找柴嵩，柴不在家，只得找若雪出去游玩。

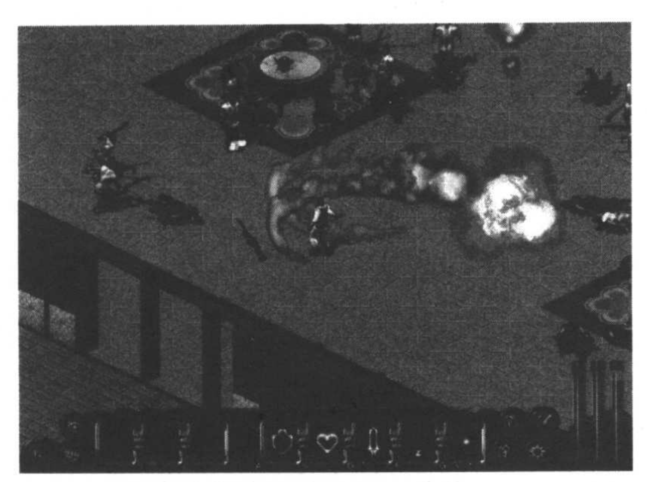


回来后感觉非常郁闷，于是在柴府右边的亭子处找到柴嵩倾诉。敏感的飞云觉得柴嵩是在利用自己，希望他加入抗金的阵营，但柴嵩却说起自己的身世，原来当时非常有名的三宜老人就是他的舅父，虽然在金国做官，但心还是向着宋朝，在一次出使时曾用隐语提醒宋人金国即将大举入侵，因此而避免了许多伤亡。但回国后老人被号称金国第一高手的副使耶律辟离出卖。柴嵩之所以到狂沙镇去，此后又四处辗转，其实都是因为耶律辟离，但一直没有找到机会下手，因此借这次帮飞云拐走若雪的机会，想引来耶律辟离报仇。而说起若雪的父亲，柴嵩也知之不祥，只知道他是金国的重臣，而且武功奇高，但却从来没有人见过，这时婕儿来通知有人到访，原来是唐影和秋依水，正说话间赵无双也找上门来。于是一众少年英雄相会，大乐了数日。

转眼到了中秋，返回山庄，武林大会已经开始。但会上众人为盟主之位争论不休，结果还是靠武功来排定座次。飞云自告奋勇替姑父独孤剑接招，接下来连过赵无双/秋依水/唐影/孟廷威/柴嵩/杨干/邵骑风/史忠良/唐离/赵升权共十关（后面的几个老头非常厉害，失败的话没关系，会由独孤剑接着打），最后和独孤剑对垒，不过交手只一回合就败下阵来。独孤剑当上了盟主，但有人颇不以为然，认为其在当盟主其间，害得数千豪杰丧命，而邵骑风等似乎根本就是专为推孤剑当盟主似的。好在飞云对这些不感兴趣，反正盟主由自己的姑父当总是好事。返回临安找若雪，飞云第一次感觉到人在江湖，身不由已的无奈，决心退出江湖，和若雪一起平平安安地度过一生。

返回山庄，在庄外，正碰见柴嵩和耶律辟离决战，结果还是柴嵩技高一筹，重伤耶律，但他却没有进行追杀。飞云感好奇，询问缘由，柴嵩告知跟随耶律一起潜入临安的人会对武林大会的群豪下手。由于担心众人的安危，两人赶回山庄，但山庄的守门家丁却神色慌张，居然还进去通报。看来真的有事发生了。两人来到大厅上，见群豪已经中毒，功力大损，而且山庄庄主邵骑风也终于露出了真面目，原来邵是金人，建立风池山庄的目的就是为了对付中原武林。二人见势不妙，柴嵩上去救人，飞云则负责挡架。消灭敌人后，柴嵩等已经被邵骑风带走，只剩下山庄的敖管家。从其口中得知邵骑风原来竟然是金国国教天忍教的护法左使。愤而杀死敖后，才想起忘了询问独孤剑的下落。往回走，在右侧的过道处听到邵骑风和宋朝兵马大元帅赵节的对话，原来整个武林大会根本就是骗局，宋朝为了议和，与金人勾结，设计出这个大会将屡次暗杀金人重臣的武林群豪一网打尽。正要杀进去，独孤剑忽然出现，制止了他的行动。此刻的飞云已经开始怀疑他，因为独孤剑看起来根本没有中毒，而且身为盟主，发生了这么大的事情却居然无动于衷。就在疑惑的时候，独孤剑忽然出手，点了飞云的穴道。

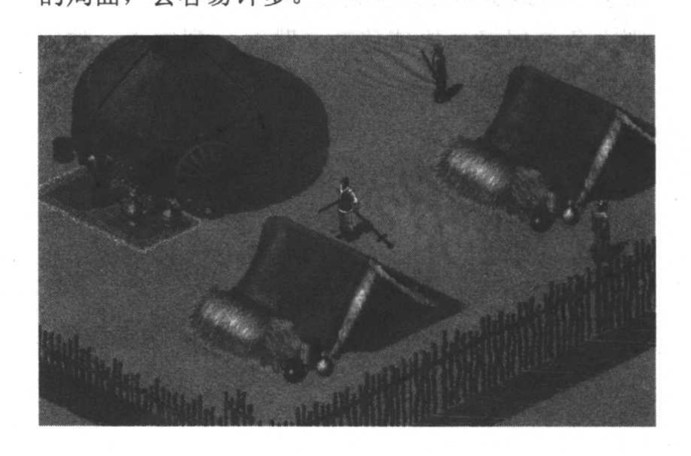
醒来的时候，飞云发现自己被关在大牢里。打



开石桌旁边的铁门，在旁边的牢房里，飞云见到另一个独孤剑，原来这个才是真的。由于假独孤剑已经上场，独孤剑意识到留给自己的时间已经不多了，于是将这几年揣摩出来的“天魔解体大法”教给飞云，并且把自己全身的功力也传给他。这时，一位蒙面人突然闯入，原来是杨瑛，她将独孤剑救走，并留下打开镣铐的的宝剑后离开。飞云此刻内力大增（等级提升），自是无所畏惧，一路杀出重围（牢里有些闪亮的柱子可恢复状态）。往右下角走，在出口处会遇到邵骑风率领手下拦截，将其打败后从右边出口离开。出去后见到柴嵩、赵无双、唐离和秋依水四人被关押在牢房中，正要上前救，邵骑风出现，以众人的性命要挟飞云就范未果，于是便残忍地将四人杀死。愤怒的飞云杀过去，混战一场，终于将邵骑风杀死。收拾四人的尸体后，冲出大牢，将四人埋葬在山间，并发誓要杀死赵节和假独孤剑为众人报仇。

由于担心若雪，飞云赶回临安柴府，却早已不见了若雪的踪影，只余下书信两封，表明两人有缘无份，并勉励飞云为消除两国的战争而努力。遭受朋友逝去、爱人离别双重打击的飞云无法接受这一事实，整日喝酒解闷，但仇恨使他逐渐从愁闷中解脱出来，决心为朋友报仇，并且将若雪找回来。首先拿来开刀的自然是城内的赵节。先到街上小贩处买来面具戴上，杀入城北的赵府，在大厅找到赵节，将其打败后，却被其溜走。追出大屋，在赵府的左上角有地道入口。在地下迷宫的左上角找到赵，将其杀死，并得知假独孤剑就是天忍教教主完颜宏烈，而天忍教的教址则在中都附近。

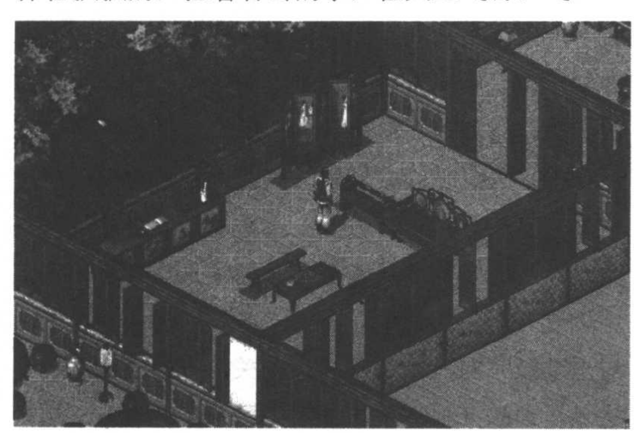
先到天王帮的岛上找杨瑛，可得到非常厉害的《洗髓经》秘籍，之后返回汉阳，出南门直奔中都。进入若雪家中，但府中早已空无一人，出门时想起若雪喜欢到龙音寺祈祷，也许在那里可以找到些线索。进入龙音寺向左侧禅房的住持询问，却被告知若雪已有几个月没来祷告了。离开龙音寺，向城东门走去，遇到两个混混冒充天忍教教众，一番恫吓后，得知天忍教就在城外的东北方。出东门，穿过树林来到天忍教外，进入天忍教总坛，总坛共有三层。在第一层需要打败左上角的敌人得到金钢锤，用以支开右边把门的石匠，才能下到二层。在第二层里要扳下左右两边各两个开关，打开中间的门，进入里面杀死耶律辟离才能下到三层。进入三层，往前走即可见到完颜宏烈。完颜宏烈邀请他加入，但报仇心切的飞云怎么可能答应呢？双方打起来，完颜宏烈的手下实在是太多了，而且都相当厉害，虽然飞云会《洗髓经》，但还是非常麻烦，因此最好往外跑，完颜宏烈会追出来，这样基本形成单挑的局面，会容易许多。



## 结 局

打败完颜宏烈后，正要杀死他，若雪忽然冲了进来，阻止他下手，原来完颜宏烈就是若雪的父亲。面对爱人决然的表情，飞云一时不知道该怎么办。若雪说起父亲的苦衷，原来金国内部也分主战派和议和派，但由于宋人不甘心半壁江山被占领，而朝廷又无力收复河山，因此武林人物便展开暗杀行动，刺杀金国重臣，结果激怒了金国的主战派，但战争会使两国人民死伤无数。为了避免战争。唯有牺牲汉人的武林人士。

这时倒地的完颜宏烈忽然背后发难，集全身仅存的所有功力拼死一击，飞云猝不及防，被击个正着。但此刻的他早已忘却所有仇恨，只是感觉到身体轻飘飘的，拉着若雪的手，在天上飞呀，飞……



## 操作指南

1.移动：使用鼠标单击目的地可自动寻址到达。一直按住鼠标左键可指挥人物自由移动。如果在单击鼠标左键的同时按下键盘左边的 Shift 键，主角则以跑步的方式快速移动。同时按下 Alt 键，则主角施展轻功快速移动（跳跃）到该点。使用 PgUp、PgDn、Home、End 和数字小键盘也可控制人物动作。

2.战斗：将鼠标移动到敌人身上，单击鼠标左键，进行普通攻击。单击鼠标右键，自动使用当前选择的武功进行招式攻击。按住左 Ctrl 键并单击鼠标左键，则站在原地对鼠标方向进行普通攻击。

3.对话：将鼠标移动到人物身上，单击鼠标左键。

4.物品：将鼠标移动到物品上，出现黄色的轮廓框时，单击鼠标左键，可拾取该物品。

5.热键

F1 开/关主角状态窗口

F2 开/关主角物品窗口

F3 开/关主角武功窗口

F4 开/关选项设置窗口

Esc 开/关系统选单

Enter（回车） 使主角位于屏幕中心

Space（空格） 关闭所有打开的窗口

Q 切换当前武功（向前）

W 切换当前武功（向后）

Z .X .C 使用当前物品

A .S .D .F .G 设置使用当前武功

Shift＋鼠标左键 跑步前进

Alt＋鼠标左键 跳跃

Ctrl＋鼠标左键 强制攻击

## 攻略秘籍

**金钱快速获得法：**

在中都欧阳家的欧阳密室里可救出两名女子，右边那名女子会给你一万左右的金钱，只要在她给你金钱后在原地不停地单击鼠标，就会每次得到一万左右的金钱（注意：一，必须不停地单击鼠标；二，必须在原地）。此秘技不易成功，使用前请先记录，并多试几次。




## 战斗系统介绍

1.采取即时、半即时、回合制三种方式，可在任一场战斗开始前作选择切换（战斗中途不能更改）。

2.武功招式分类

“新绝代双骄”游戏中的武功可分为心法、招式、防御、辅助及特别五项。心法用以提供内力，我们的内力分成纯阳内力（如少林的易筋经）、纯阴内力（如移花宫的明玉功）及调合内力（如武当的道经）三种。配合不同属性的招式使用，心法和招式配合起来相得益彰，譬如说练过易筋经的人施展少林派的招式所需内力就比没练过的人少，而且易筋经功力愈高愈能举重若轻，内力耗费愈少。

招式耗内力，主要用来攻敌或作特殊攻击，例如修罗刀法中的修罗刀可杀伤一个敌人，修罗海则使能见范围内无一敌人可幸免。

辅助是特殊战斗技巧，形形色色，功能各异，不一而足。譬如笑佛经可以提高挑拨、劝降能力；巧连环密籍可增加出手次数。

特别若不是直接战斗，有增加能力和次要技巧两类，前者如少林洗髓经可以让生命力成倍增加；后者如阎王门的凝神聚念可以闪避所有的机关。

战斗中可以点选的功能共有九项：攻击、特技、招式、忿怒、防御、道具、装备、状态、脱逃，分别介绍如下：

- 攻击

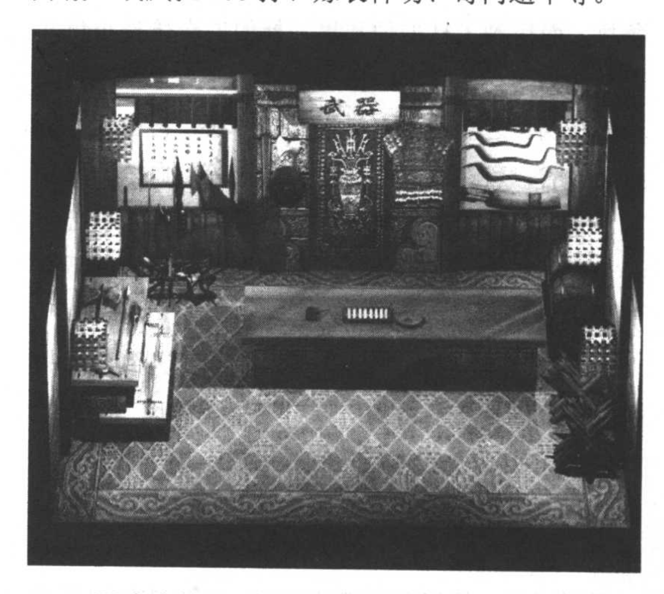
一般攻敌的方式，视主角当时的装备而分四种——出拳、持刀、使剑、用鞭。

- 特技

角色本身天赋能力的展现，因人而异。例如轩辕三光的赌术，小鱼儿探听情报的能力，甚至化敌为友的口才。

- 招式

取得各门各派的武功密籍后可以习得武功招式，如少林的拈花指、武当的两仪剑法、峨嵋的凤舞鞭，或疯狂 108 打、嫁衣神功、奇门遁甲等。




因为有这么多不同的选择，战斗时可以采用的

战略战术就变化多端了。譬如说厌倦了不停地打打杀杀，踏过敌人尸骸向前行进的传统 RPG 模式，大可叫小鱼儿巧舌如簧、坑蒙拐骗地度过难关，兵不血刃地只靠舌灿莲花就取得胜利。

当然你也可以凭真功夫真本事，扎扎实实地打过关。即然如此，你也有许多不同选择：让角色专攻一门（少林、武当……）或博采旁收、兼通各家；务守、务攻或攻守兼备——这些选择都增添了游戏丰富多变的趣味，并完全由玩家决定！

3.功力升级

战斗中可以取得经验点数及特殊的“精元点数”，前者可以使招式或攻击的威力大增，如同是一招血杀刀，小鱼儿在恶人谷初学时的伤敌能力和身经百战之后就不可同日而语（有趣的是在画面上施展血杀刀的画面也会相应表现出不同的特效）。

精元点数则由玩家自由调配，直接用以增强角色的能力属性等，例如小鱼儿的配药能力除了像血杀刀晋级一样愈用愈精进外，如果你把战斗后取得的精元点数分配到配药能力这一项上，那么除了原本所获得的能力提升外，还可以额外跃进到另一等级。

## 游戏攻略

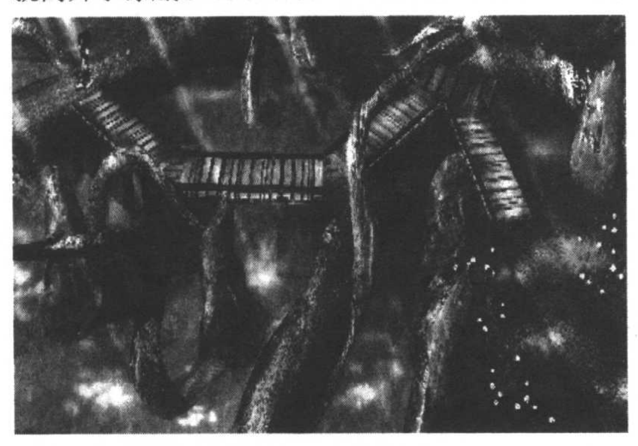
一开始，小鱼儿在哈哈儿的客栈被赶出来之后，决定到“杜伯伯”那里，看看是否可以习得一招半式。在半路上遇到魏无心与魏晶灵两兄妹起了争执，而后到了杜伯伯那里，杜伯伯会传授小鱼儿“血杀刀谱”的技巧，在西边坏人住所里可以找到小血行药。之后由恶人广场到达木桥，再由这里到达恶人谷，可在恶人谷后山练功。等到血杀刀练到第二重的时候，就可回去找杜伯伯验收了。被杜杀得一翻冷落之后，小鱼儿决定到屠娇娇那里看看有无好玩的东西。

到了屠娇娇这里后，屠娇娇要小鱼儿到后山找魏晶灵兄妹，在后山的时候，遇到了魏氏二兄妹，此时魏无心要小鱼儿接受他的挑战，小鱼儿不肯，此时魏晶灵要小鱼儿答应她的条件，接受魏无心的挑战。赢了挑战之后，回到屠娇娇的住处，小鱼儿对屠娇娇说，他想学开锁的方法，因为他想捉弄司马烟。屠娇娇说，万能钥匙“金钥匙”被她藏在“恶人谷入口大石下”。屠娇娇要小鱼儿先去拿回来，再教其开锁的方法。取得金钥匙之后，回到屠娇娇的住处发现屠娇娇不在，小鱼儿决定到“哈哈儿客栈”寻找线索。

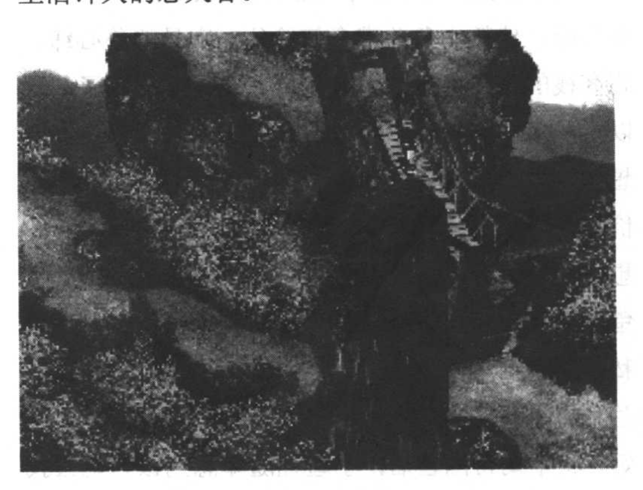
在哈哈儿客栈与哈哈儿一番对谈后，哈哈儿给了小鱼儿一本“笑佛经”，并说万春流在找小鱼儿，要小鱼儿尽快地赶过去。到了万春流的药芦之后，万春流即兴考了小鱼儿一些问题之后给了小鱼儿一本“点血劫脉”的书，要其好好修练。而后要小鱼儿到后山找到“满堂春”、“多心果”、“馨香草”等三味药引回来。在后山岐道可以找到“馨香草”，在后山东峰可以找到“满堂春”，在后山小径可以找到“多心果”。之后来到屠娇娇的住处，将金钥匙交给屠娇娇之后，屠娇娇会传授小鱼儿“开锁秘籍”，但小鱼儿央求多传授一些工夫，屠娇娇答应再传授独门易容工夫。但要小鱼儿到后山找“橡树汁”、到聚恶台找“沁心兰”、到谷口塞外老驼那里要他刻一个“脸模”、到万春流那里要“化颜粉”。但塞外老驼要求小鱼儿将司马烟那里的一件“破甲刃”偷回，才答应为其刻一个脸模。来到司马烟这里时，司马烟有条件地将破甲刃借出，他要小鱼儿将塞外老驼的夜明珠偷过来，方法是先到客栈拿一壶好酒，再到屠娇娇的房里拿一罐迷药。到塞外老驼那里时，塞外老驼要小鱼儿到聚恶台外拿一块榉木，才为其刻一个面模。拿到面模之后，到万流春那里时，万流春要小鱼儿到极恶洞拿“夜光花”，并交代说极恶洞因有地下水流，怕地下地盘不稳，可到哈哈儿客栈拿“绳索”。待其拿到夜光花之后，才给小鱼儿化颜粉。等到将夜光花交给万流春的时候，万流春会给小鱼儿一本“神农百草经”，并交代要好好地修练。等到将屠娇娇要求的四样东西找齐后，屠娇娇会传授小鱼儿“易容术”，并交代聚恶大会即将开始，要其好好地休息，努力地练功。回到哈哈儿客栈后，哈哈儿要小鱼儿回到房里好好地休息，并且交代说，明天的聚恶大会要准时到达，逾时不候。此时，魏无心进来对小鱼儿说，他和魏晶灵在极恶洞练功的时候，遇到怪物，魏晶灵不见了，央求小鱼儿一同去寻找魏晶灵。

在山顶瀑布处可以找到一本“冰心诀”。到达山顶瀑布时，见到魏无心站在前端，小鱼儿往前走几步路，随即掉下瀑布底端。原来这是魏无心为了赢得天下恶人比赛所设计出来的阴谋。幸好天无绝人之路，小鱼儿在洞底通道找到了一条出路，这条出路可以直接到达聚恶台。小鱼儿赢得比赛后，回到客栈，在众人一番庆祝的时候，小鱼儿借机说要去探望塞外老驼而开溜。来到塞外老驼这里，小鱼儿拿了一坛好酒与老驼庆祝。老驼对小鱼儿说，他在塞外高原养的一批牛、羊都原因不明地暴毙，希望小鱼儿可以帮他到塞外高原探查一下。

到塞外高原时，小鱼儿发现牛羊的身上都有一种细微的蛇咬痕迹，当下决定马上采集样本带回交给万神医察看。这时魏晶灵告诉小鱼儿说，恶人谷里的每个人都中毒了，万神医要小鱼儿马上回去找他。回到万神医那里时，他说他怀疑是魏无心回来搞的鬼。他交给小鱼儿一颗“清净石”，并要其马上赶到极恶洞的地下水源那里，将清净石放在水源里即可。等到完成之后，他应该也为谷里的人解毒完成了！要到达地下水源可通过聚恶台旁边的瀑底通道。在这里与魏无心一场决斗后，小鱼儿打败了魏无心后，给他两条路选择：一，离开恶人谷，并且永远不得再踏进一步；二，马上斩了他，告诉魏晶灵说，魏无心已经离开。此时，魏无心拿出半条手绢，请小鱼儿转交给魏晶灵，告诉她这是她娘生前的遗物，并要小鱼儿好好地照顾魏晶灵，随即就离开了瀑底。



回到万神医这里的时候，小鱼儿告诉了万神医魏无心投靠了碧蛇神君的事情。万神医与小鱼儿的对话透露出了小鱼儿的身世之谜，并告诉小鱼儿屠娇娇、哈哈儿一行人正在讨论如何将他送走。这时屠娇娇来到万神医这里，问小鱼儿是否呆在这里？同时也对小鱼儿说，一行人在客栈等他，请小鱼儿赶快过来。这时小鱼儿有感而发地问万神医是否有自己可以帮得上忙的地方。万神医说，如果可以，请小鱼儿到不良书斋那里要一本“玄玄医药经”。等帮万神医要到了这本药经后，来到了客栈，叩别了养育多时的恶人谷亲人后，小鱼儿随即离开了已生活许久的恶人谷。



小鱼儿来到了藏海西村，遇到了一位名叫桃花的女子。桃花见到小鱼儿好像从远地奔波而来，遂将其邀请到帐篷里好好休息，并请其安心地住下。休息一下之后，来到藏海市集向小厮买了一匹马。之后在旁边卖玉的那摊位会遇到游戏里的第一个女主角——铁心兰。回到桃花的帐篷时，因为与商人有一些纠纷而打了起来，为了不替桃花带来不必要的麻烦，小鱼儿决定离开这里。而后来到了官阳道弯道时，小鱼儿再度遇到了铁心兰，过不久，桃花也尾随而到，并说藏海村里来了一批人，将她的族人全部扣押住，并且说要找一个姓铁的人。这时铁心兰答应跟随桃花回到村里解救她的族人。小鱼儿思考了之后，也决定跟着回藏海村一探究竟。

在藏海村北的地方，铁心兰与那帮马贼打了起来，马贼扬言若不交出东西，就要杀掉一个村人。此时一位名叫张菁的女子骑着马来到这里，张菁也对铁心兰说要她把包袱交出。铁心兰打死也不肯。小鱼儿见情况紧急，心生一计，放了一把火烧了张菁所骑的那匹马。而后要求铁心兰跟随着一起走，此时来到了官阳道东，铁心兰要求

休息一下，随后去井里为小鱼儿打了一桶水让他解渴，同时也在水里下了蒙汗药，想要迷昏小鱼儿。只是铁心兰不知道，小鱼儿也已经在水里下了迷药。不久铁心兰就昏倒了。此时，张菁赶到，经过了一番唇枪舌战后，张菁气得离开了官阳道东。铁心兰醒来之后，因为体力不支，又随即昏了过去。小鱼儿当下决定带着铁心兰到前面不远的海晏镇，让其好好地休息。

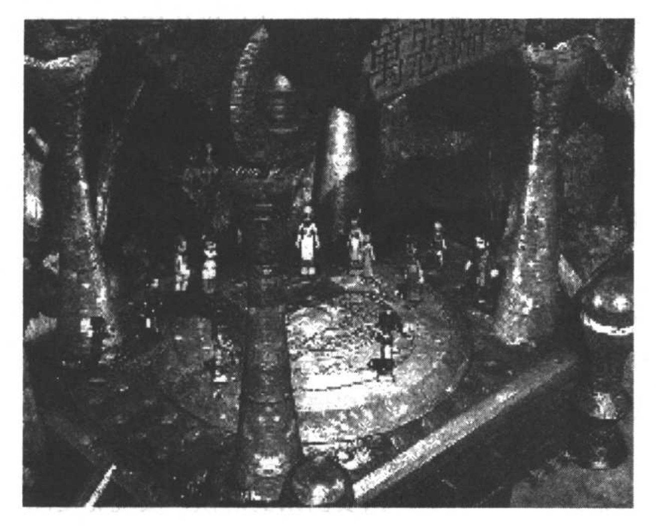
来到海晏镇街道时，在入口处会遇到一个木匠鲁心经，他托小鱼儿带个信给住在宜昌的鲁心纬。到客栈的时候，老板说因为客房已经都住满了，所以无法多出房间来给小鱼儿。小鱼儿说，那我自己想办法，来到客栈二楼的海晏天字间，以一百两的价钱租下了这一间。此时，铁心兰对小鱼儿说：她想吃一串葡萄。小鱼儿答应为她找出葡萄。然后小鱼儿交代店小二去找一串葡萄出来，就当作不知道私下拉客的事情。将葡萄给铁心兰吃了之后，铁心兰又想喝羊奶。小鱼儿只好回到藏海村找桃花要羊奶。将羊奶带回之后，小鱼儿随即想到该为她去找大夫抓药了。到药店的时候，大夫对小鱼儿说，如果可以到碧蛇洞取得蛇的毒液，这帖药就当作是酬谢，随即就塞了一个玉瓶给小鱼儿。回到了客栈喂铁心兰吃药之后，小鱼儿决定出去逛一逛。从街道上回来之后，听到两名大汉说起了张菁的事情。小鱼儿当下决定等到铁心兰的病一好，马上离开。好不容易等到铁心兰病愈了之后，二人决定去捣碧蛇洞。到了碧蛇洞后，小鱼儿与铁心兰见到魏无心与张菁两个人为了藏宝图起了争执。之后张菁蛇毒发作，小鱼儿将张菁送回海晏客栈治疗一下后，就与铁心兰前往碧蛇洞。

在碧蛇洞炼药房里，与碧蛇门人对谈之后，决定如要解决，只有一把火烧了碧蛇洞的蛇窟。在碧蛇门人的一番推托后，小鱼儿决定还是自己动手。在碧蛇洞窟里有一个宝箱，里面可以找到“火摺子”，这是放火烧掉碧蛇洞的必需用品。再往碧蛇洞王座的方向前进后，在碧蛇洞王座处与碧蛇神君打了起来，而后解救了关在牢笼里的一位小女孩。哪知道这位小女孩竟是阎王门派来监视碧蛇神君的奸细，在小鱼儿要解救小女孩的时候，冷不防地被小女孩下了毒，铁心兰当下决定马上带小鱼儿回客栈养伤。而后魏无心出现，竟一刀杀了碧蛇神君。当铁心兰带著小鱼儿回到客栈后，二人来到了海晏镇上的大夫那里，小鱼儿开口向大夫要报酬，大夫不堪其扰，只有拿出一本家传的“密传本草纲目”赠与小鱼儿。

这时小鱼儿与铁心兰来到了柳秀林西，在前面遇到了黑蜘蛛。黑蜘蛛对小鱼儿说：因极为欣赏小鱼儿，愿以结拜兄弟相称。但小鱼儿不肯，一番言语相讥后，黑蜘蛛愤而离去。二人来到了柳秀林东时，遇到了魏无心，魏无心逼小鱼儿交出藏宝图，小鱼儿不肯，在一场战斗后，小鱼儿不堪蛇毒发作，晕眩了过去。此时，黑蜘蛛出手相救。过了一会儿，小鱼儿在一间房舍里醒了过来，见到铁心兰趴睡在一旁。这时候，慕容九走了进来，要小鱼儿等铁心兰醒了之后，到大厅找她（在九秀客房竹菊间的一个宝箱内可以找到一把云英剑）。来到大厅后，慕容九说要请小鱼儿帮一个忙，要小鱼儿把常常偷窥她的那个变态贼捉到她的面前，并且说：有人在“柳秀林”见到他的踪迹。如果完成所托，所积欠的房租，即可一笔勾消！二人捉到凶手之后，发现原来这个贼竟是黑蜘蛛，二人将其押回九秀山庄后，慕容九要下人将黑蜘蛛关在九秀山庄冰窖里，并对小鱼儿及铁心兰说若不住宿，请尽早离开。而后二人来到冰窖解救黑蜘蛛，并要其一起离开这个地方。在即将离开九秀山庄的时候，在大门前，黑蜘蛛向小鱼儿及铁心兰告别，并说有缘会再见面的。说完之后，随即离去。

小鱼儿及铁心兰二人来到了春月楼广场，在客栈听到了阎王门要吞并九秀山庄的消息后，当下决定马上赶回去告诉慕容九。回到九秀山庄后，慕容九迁怒他们放走黑蜘蛛之事，而将小鱼儿及铁心兰关在九秀山庄的冰窖内。当二人要逃出的时候，发现锁头已经被慕容九以铅浆封死，无法逃出。此时一位名叫白羊的男子，一把火烧掉了九秀山庄，救出了小鱼儿与铁心兰。白羊对小鱼儿二人说愿意一起同行去寻找慕容九的下落。小鱼儿想在寻找宝藏前把白羊甩掉即可，遂答应一起同行。在春月楼的客栈内听到了有关对峨眉派不利的消息，一行人决

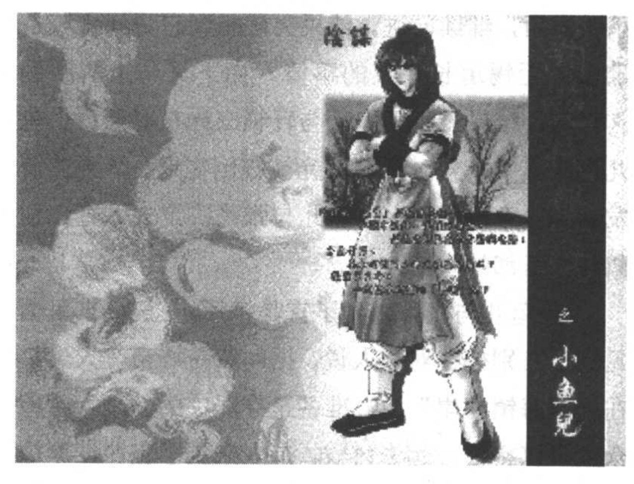
定马上到峨眉派一探究竟。



在前往峨眉山洞窟的路上，白羊终于露出了本性。原来他是魏无心派来灭掉九秀山庄的奸细，并要待在小鱼儿的身边察看宝藏的下落。哪知白羊起了贪念想独吞，这时魏无心赶到，一刀杀死了白羊。这时候，猫头鹰也来到了这里，见到了白羊的尸体及假装昏倒在地的小鱼儿、铁心兰二人，怀疑藏宝图在魏无心的手里，进而追杀魏无心。小鱼儿二人在后山洞窟内见到了尸横遍野的景象后，有一高手灰蝙蝠来到了这里，抓起了二人后，猫头鹰也跟着来到。此时小鱼儿骗他说藏宝图在灰蝙蝠身上，因而让猫头鹰与灰蝙蝠两人相残身亡。这时候，走进来了一个人，自称是赵全海。他欲与小鱼儿二人一起同行寻找宝藏的下落（在后山洞窟树桥的一个宝箱里面可以找到一本秘籍《飞羽化仙》）。而后，在后山洞穴云海那里见到了黄鸡与释慧严两位大师在比赛内力，铁心兰要小鱼儿不可过去打扰，以免伤了两位大师。在一番对话后，小鱼儿前去察看了一番环境，发现了一个密门通道。众人跟随进去之后，见到了一大堆的棺材，猜想此地有可能为峨眉派众先祖的陵寝地。这时候，张菁与花无缺来到了此地。过一会儿，峨眉派掌门人带了一群人阻挡他们，发生了一场小战斗后，峨眉派门人带来一个消息——魏无心带领了阎王门的人来砸场。此时一番人皆赶到前厅应战。这时候铁心兰也要小鱼儿一同去前厅帮忙，小鱼儿口中骂了铁心兰几句话后，铁心兰打了小鱼儿一巴掌，随即生气地离开。小鱼儿为了避免事情扩大，只有出去找铁心兰回来。终于在后山悬崖找到了铁心兰，在一番慰藉后，一个不小心，小鱼儿跌落到了谷底，这时候花无缺出现来安慰铁心兰。

（在崖洞入口处的宝箱内，可以找到凤舞刀与轩辕战甲）。在崖洞藏宝窟里，小鱼儿心想是否真的得困在这里一辈子？这时候见到了一只大猴子，于是心里面有了一个念头，可以将三大箱宝物带到洞口撒给猴群，以谋求生机。在好不容易将三大箱宝物都撒下谷底的时候，这时见到一条绳子降了下来，见到了无牙门徒与箫咪咪在争执。箫咪咪将一本秘籍丢给小鱼儿，然后跑进了山洞里。在里面与箫咪咪一番对谈后，箫咪咪又跑出了洞口，小鱼儿也跟着跑出洞口。这时候听到了无牙门掌门人箫无牙的声音。小鱼儿抱着箫咪咪往谷底一跳来到了地灵洞。

当小鱼儿来到地灵宫大厅的时候，见到大厅桌上有一只烤鸡，不管三七二十一地往肚里吞后，却昏倒过去。醒来后见到箫咪咪坐在一旁，小鱼儿则躺在箫咪咪的床上。在与箫咪咪的对话完后，小鱼儿心想，出口不知道是否在地底内？决定马上调查书柜、壁画、石柱之类的东西。出地灵宫以后沿着原路到地灵洞，在四分道那里走右上方那条，接着在地灵洞千年树根那里走左上方到地灵洞岩牙，再往左就是地灵洞神秘壁柜。小鱼儿觉得此地有些奇怪，决定详细地调查一番。在触动了左方架子上的那个水缸后，小鱼儿回到地灵宫的大厅才发现，原



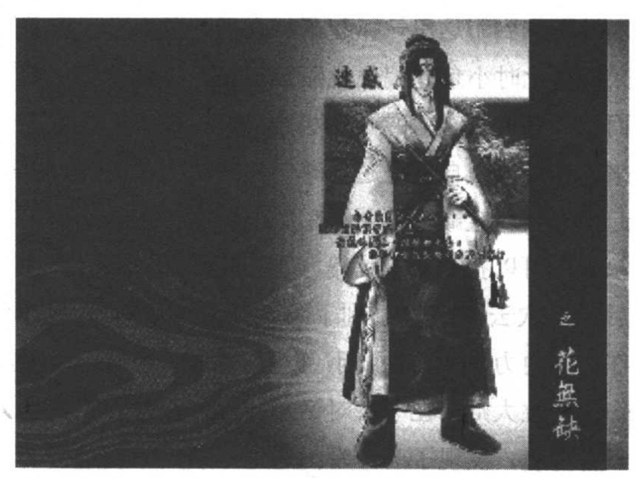

来也有人被囚禁在这里。箫咪咪对小鱼儿说，要么就去练功，要么就回她的房里休息。小鱼儿来到了箫咪咪的房间休息，醒来后，发现被箫咪咪以牛筋

绳捆住，并派其手下看守住，免得自己脱逃。此时一旁有一个人动手杀了正在鞭打小鱼儿的人，他就是江玉郎。江玉郎动手解开了捆在小鱼儿身上的牛筋绳。小鱼儿怕其杀人灭口，便骗他说，有一批宝藏与武学秘籍，想找人一同前往拿取。江玉郎对小鱼儿说，不要怕臭，赶紧往毛坑里钻。

之后来到了八门，在这里江玉郎与小鱼儿发生了一场小战斗。江玉郎被打败后，决定跟着小鱼儿一起走。转动了七号转盘后，发现了一条通往石窟的密道，进去后发现这里都是被萧咪咪玩腻之后所遗弃的尸体。出来后再转动六号转盘，金窟的通道就出现在眼前了。在金窟里面可以拿到一件“九龙神火罩”，可以用来破除敌人的无敌状态。出来之后转动五号转盘进入铜窟。之后再转动二号转盘进入铁窟。在铁窟里面二人为了“五绝神功”而引发了一场战斗。之后转动一号转盘打开锡窟，再转动三号转盘并进入银窟走道，进入之后来到最后一间银窟主卧室，在里面见到了两具尸体。而后萧咪咪也跟着赶到，并把二人押到八门外。这时候，萧咪咪要小鱼儿去打开土窟的通道。在听到了潺潺水声后，江玉郎一跃而下，逃命去了！哪知道萧咪咪不识水性，竟被淹死。在萧咪咪断气前给了小鱼儿一张宝藏图。小鱼儿在安葬了萧咪咪后，往木窟前进。经木窟通道前进到玄坛庙的时候，见到轩辕三光与城里为富不仁的王大富在对赌。经过一场剧情后，见到了小仙女张菁也在轩辕三光的身边，出手搭救了张菁后，继续前进。结果突然想到忘记问张菁是谁告诉无锡道长夺宝的事情？当下又马上折回到玄坛庙。结果见到了张菁与轩辕三光在对赌。小鱼儿再次出手搭救时轩辕三光被打倒在地。等到剧情发展到一个段落时，小鱼儿与张菁决定去调查江别鹤与江玉郎的事情。

小鱼儿与张菁来到了宜昌镇后，在玉楼东里面见到了江别鹤在对众人说，据闻黄花蜂帮等人聚集在“四海镇河岸”边，准备抢夺赈灾的款项，希望众人可以帮忙一起去讨伐。二人来到了宜昌江岸边时，见到了海珠红与匪徒起了口角争执，等到打败这班匪徒后，海珠红却不知为何不支倒地，并请小鱼儿送她到宜昌镇渡船。等到送海珠红回到渡船的时候，此时阎王门的人却打了过来。在击败阎王门的人之后，与船主对谈之后，才知道他原来是海珠红的父亲，并且是黄花蜂帮的前帮主。并说，此次赈银被劫走之事，实是有人暗中栽赃，并非其所为。这时候大家皆对江别鹤起了疑心，决定去调查江别鹤的居心。

二人以易容术混进了江别鹤的住处，最后竟在江别鹤的卧室内见到了花无缺、铁心兰二人。易容后的小鱼儿差点被铁心兰认出。江别鹤将小鱼儿及张菁支开后，打开了书房墙壁上的壁画开关，进入了江府密室通道内，这时候小鱼儿及张菁两人也跟着溜进去一查究竟。当要出来的时候，发现竟是江别鹤与阎王门勾结，欲加害于少林寺。当二人决定马上赶往少林寺时，被江别鹤发现，因而丢进地下密室里，并且一把火欲烧死二人，后来被海珠红的父亲救回到渡船上。小鱼儿醒过来后，立即与张菁前往少林寺。在少林寺入口前遇到了一位知客僧，告知现在寺内因为禅七法事，不对外开放。小鱼儿将其不利于少林寺的消息传达后，决定回四海镇上看看是否有事发生。




当小鱼儿与张菁回到四海镇上的时候，听到火工和尚与一个店小二在对话，火工和尚要店小二准备几坛好酒与一些小菜到四海春饭馆去。这时小鱼儿与张菁决定也跟着到四海春饭馆去看看火工和尚约的人物是谁。到了四海春饭馆二楼后，往下一看，原来火工和尚所约的人竟是魏无心。当下二人决定以保住少林寺为重。到镇上找个扁担、菜篮，再去找些青菜和几件衣服，以送青菜上山的夫妇为掩护。到达少林寺的饭厅时，二人对众和尚说阎王

门的人即将攻打过来，赶紧逃避。释慧严法师邀小鱼儿及张菁二人到山洞避难，共商对策。这时，魏无心率领阎王门的人攻打到这里了。在一番激烈战斗后，打赢了魏无心等人，佛寺住持会给二人一些赠品。二人心想下一个目标应该会是武当，决定马上赶到武当去。

到了武当内殿的时候，见到江别鹤父子二人在与玄真道长对谈，而后江别鹤先行离去。这时江玉郎对玄真道长说，他与映卿约在武当树林里见面，随即也跟着离开。小鱼儿和张菁决定也跟着到树林里一探究竟。来到武当山上，见到江玉郎与映卿情话绵绵，此时魏无心带着手下出现劫走映卿。张菁本来想冲出去救映卿，却被小鱼儿挡住。小鱼儿说还是跟着魏无心下山，找出阎王门的根据地再救出映卿，然后请武林中的正义人士扫平蚁窝。结果跟到四海镇上时却跟丢了魏无心一行人的踪影，这时二人决定回到四海春饭馆休息一下再做打算。进到四海春饭馆的时候见到了九秀山庄的女主人——慕容九。黑蜘蛛也在一旁，小鱼儿托黑蜘蛛调查一下阎王门的根据地在哪儿。过了一会后，黑蜘蛛回来跟小鱼儿说阎王门的根据地从四海镇出去之后，往东北方走就是了。但是那里很危险，请小鱼儿自己多小心一点。小鱼儿与张菁马上启程前往阎王门。

在阎王门的拷问室内救出映卿后，二人随即离开。在阎王门的入口处遇到了魏无心带着手下拦住去路。小鱼儿要张菁带着映卿马上到千凤林阻止江别鹤当武林盟主，他留下来牵制魏无心等人。张菁不依，而后经过一番对话后，魏无心决定放小鱼儿等一行人离开。当小鱼儿一行人回到四海镇上时，张菁问小鱼儿魏晶灵是谁，小鱼儿对张菁解释完后，映卿请小鱼儿带她去见江玉郎。这时一行人就往千凤林的方向前进了。

在千凤林比武会场，当众人决定推举江别鹤当武林盟主之时，轩辕三光出现并告诉在场的每一位人士，阎王门魏无牙已经率领了手下剿平了各门派的据点。众人听到之后皆极为震惊，纷纷赶回自己的家。这时轩辕三光问起小鱼儿和张菁的关系，叫他赶紧向张菁的母亲提亲。张菁说她的母亲就住在妄心园里。此时轩辕三光也要求加入小鱼儿的队伍。小鱼儿说如果可以做到不偷他们的东西，不盗卖他们的物品，自然可以加入。一行人随即前往妄心园。

来到妄心园的入口，张菁见入口处东北方向有一堆迷雾，她说要破除迷雾的方法只有靠“定心珠”，她找了一下发现珠子竟然不在身上。小鱼儿开玩笑地说帮她搜搜身，也许就找到了。张菁很生气地将小鱼儿打倒在地，并踹他两脚。之后说，一定是在“藏海村”小鱼儿放火烧樱桃的尾巴时，在惊吓之余不见的。一行人只好又回到藏海村找定心珠。当回到藏海村，问桃花是否看见定心珠，她说定心珠在一个汉人玉商的手上，他开价一万两。过去找汉人玉商要定心珠，他要利上加利，三万两才卖。这时只要等级够高，可以用打的方式将定心珠要回来。回到妄心园后，张菁问张三娘岛上怎么会有机关启动。张三娘说因为前些时候，阎王门的人来骚扰，所以启动机关以求自保。并且又说燕南天师承石岳岛上的万知老人，可以去请他传授武功来打败阎王门。要去石岳岛得先回去宜昌镇请渡船人，也就是海珠红的父亲，载他们一行人到石岳岛。这时在船上会有一段剧情发生。到达石岳岛上见到万知老人后，他会给小鱼儿一本“嫁衣神功”的秘籍。当完成任务后，回到渡船上，听到海老爹说有一批人聚集在四海镇上的饭馆，在商议一些事情。小鱼儿等一行人决定马上出发到四海镇饭馆。

在四海春饭馆见到一帮人为了护镖的事情在打斗，调解完成后，正当喝酒庆祝时，却不知道酒里面已经被人下了毒。众人嚷着报官。可是掌柜的说如果报官的话，生意就别做了。这时，店小二说他去报官。小鱼儿心想发生了这等事情，店小二何以不慌张，其中必定有疑问，且所中的毒就是江别鹤屋子里所见到的毒药。在小鱼儿将解药配方写下交代众人的时候，随即赶出去追店小二了。跟随着店小二的脚步来到四海镇江岸边，发现原来店小二竟是江玉郎所乔装的。同时也发现这原来是江玉郎为了将段合肥护镖的生意弄给金狮镖局李迪而采用的手段。小鱼儿等三人决定到安庆看个明白。

到达安庆，来到了段合肥庄外，经过一番易容

乔装后，即可混进段合肥的居所。进入后见到江别鹤父子二人也在场。段合肥说要出钱将江别鹤捧上武林盟主的宝座，但同时有个条件，就是整倒赵香灵。江别鹤答应段合肥所开出的条件。等到在场的每一位都离开后，段合肥要乔装后的小鱼儿将全城里会赌的人通通找过来。这时轩辕三光再也忍不住了，离开队伍马上进去跟段合肥对赌。小鱼儿说只要镖银还在金狮镖局，就一定会有人去动主意。随即小鱼儿与张菁马上动身前往金狮镖局。

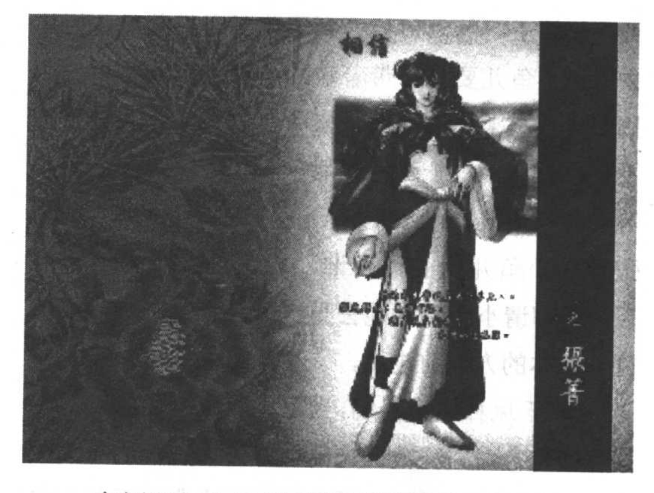
到金狮镖局后，在正殿里面刚好看到江玉郎举刀杀死了李迪，私吞了五十万两的银子，并交代杂役把银子送到他指定的地方之后，各拿五千两然后隐姓埋名。这时江别鹤走了进来问江玉郎事情办得如何，江玉郎说事情已经办妥，但有五十万两银子不翼而飞。这两父子决定继续下一步对赵香灵不利的计划，小鱼儿两人决定马上到地灵庄告诉庄主赵香灵。到达地灵庄正要开口对庄主说到有人欲用计谋陷害他时，庄内下人进来禀报说又有一批不知来历的药材送来了。很巧的，这时候江别鹤也跟着进来，开口质问赵香灵为何杀光金狮镖局的每个人，而且将这附近的药材都搜刮一空，并用有毒的糕饼陷害铁心兰。花无缺也抱着铁心兰进来作证。这时小鱼儿开口说明真相。江别鹤一怒之下杀掉赵香




灵，并将小鱼儿及张菁二人带回阎王门里的拷问室关了起来。同时小鱼儿也对江别鹤告密江玉郎私吞镖银的事情。小鱼儿对江别鹤说若想知道江玉郎将私吞的款项藏在哪，就去拿酒菜来给他。江玉郎趁着江别鹤去拿酒菜的时候，进来对小鱼儿下毒。并威胁张菁若要救小鱼儿，就脱下她衣服。此时小鱼儿挣脱了束缚，江玉郎惊吓之余就逃跑了。正当小鱼儿即将不支的时候，魏无心带着解药进来给小鱼儿吃，并问小鱼儿魏无牙是否真的是他的杀父仇人。小鱼儿回答若可以告诉他魏无牙人在哪，即可带他去当面对质。魏无心答道魏无牙人此时正在百花谷里。这时候三人随即启程前往百花谷。

来到百花谷的竹屋前，小鱼儿要二人先在外面等，他先行进去套问魏无牙的话。后来，魏无牙唆使牛头、马面拼杀小鱼儿之时，自己先行离开。这时，张菁在外面大喊失火了。牛头马面二人深怕是调虎离山计，遂不敢自做主张离开。魏无心进来对牛头、马面说他以护法之名，叫他们先去救火。魏无心在外面已听到真相，对小鱼儿说当他被监禁在阎王门的时候，江别鹤已经重发武林帖，要在千凤林坐上武林盟主的宝座了。一行人随即动身前往千凤林。

在千凤林比武台前，正当江别鹤宣布自己要坐上武林盟主时，小鱼儿出面制止，并对众人说，在武林上的风风雨雨皆是江别鹤一手指使的。江别鹤怒说，可有人证？这时魏无心出面证明，并向大家忏悔。众人才知道江别鹤的居心。当小鱼儿一行人打败江别鹤后，江别鹤藉着要留遗言，欲拖少林寺住持下水，魏无心出面挡下这一掌。事情结束后，小鱼儿将魏无心埋葬，并对张菁说，不踩平阎王门，誓不进恶人谷一步！




在阎王门入口处会遇到黑蜘蛛及轩辕三光二人，他们两个会要求一起去围剿阎王门，这时候只能挑一位。在阎王门的宝藏库可以拿到“邪神的小刀”及“龙神的宝鞋”。在最后打败魏无牙与牛头、

马面后，魏无牙对小鱼儿丢下狠话，而且将山洞里的炸药引爆。这时天摇地动，在一片黑暗里，张菁心想小鱼儿如果死了，她就再也没有活下去的力量了。她乞求上天可以让小鱼儿活过来。这时候奇迹出现了，小鱼儿终于活了过来。原来小鱼儿刚刚是在吓唬张菁的。在他们双双离开了阎王门时，江湖上已恢复以往的平静了。他们联袂走过许多地方，最后回到恶人谷过幸福的生活了。

## 游戏秘技

- 战斗时：

  按“V”直接取胜

  按“Y”生命和内力加满

  按“M”查看地图

  按“U”查看道具

  按“F1”查看状态

  按“F2”存盘

- 在地图中时按下：

  “C”键——在战斗中每个回合恢复一定内力（如果再按一次”C”键取消）

  “V”键——直接胜利

  “Y”键——补满生命力和内力

- 不用花钱的武器

  同伴要有二人以上，战斗中先使两人的速度棒全满载，接下来先让一人攻击敌人（要一刀解决），下一位接下去攻击同一位敌人（要用招式攻击，不同的招式有不同的武器，要一前一后）。你会看到因为敌人已经死了，第二位打不到敌人而速度棒又全满载了，战斗结束后装备多了一样武器。




- 武林秘籍地点

  “洗髓经”在少室山的老和尚处

  “大周天天仙功”在武当山的老道士处

  “玉女经”在峨嵋山的庙里宝箱处

  “明玉功”在九秀山庄的练剑场处

  “移花接玉”、“太阴真气”在花无缺身上（妙手等级需高）

  “七彩夺命鞭”、“唐门毒手”、“妖灵剑法”、“天霸刀法”在峨嵋山的武林人士 （一定要佩带浑天地动仪）

  “阎王魔功”在百花谷偷得

- 恶人谷宝藏取得法

  从萧咪咪身上得到藏宝图，在四海村下棋的人旁和李老实对话，他会告诉你在海晏客栈卖武器的马槽有恶人谷宝藏和小乖。打倒小乖后可得八万两银子和其他宝物，但以后就不能在海晏买武器了。

- 关于八门中的5支怪物

  身上必须有“九龙神火罩”。除了修罗海外，其他怪物需练“五绝神功”到第15重才可挑战它们。若有“混元一气符”，可装备在身上打天外天星，必胜无疑。智者要智力100以上才可答他的问题。智者的问题答错的话要扣五点智力。




## 序　幕

故事发生在织田信长死后的伊贺国。丰臣秀吉借助西洋人的力量，势力正如日中天，日本国内的大名纷纷联合起来，以保全各自的家族势力。而从小就立志成为一名忍者的主人公美少女日奈，这一天终于忍不住向父母告别，来到了伊贺，拜明星人物天心小姐为师，开始了忍者的艰苦修炼……




## 第一幕 初次考验

半年后的一天，天心正传授日奈隐身术，突然加乃前来传信，要她们立即到冈崎的服部半藏大人处，有新的任务指派。问过一村民后往东北方向经过大安村来到了尾张城，遇见黑市商人黑铁买到一些特殊的物品，然后继续往北到达了冈崎。刚一进村就遇见了下忍，没来得及说上几句就掉进了陷阱，看来要见到主人半藏还得接受一番考验。好在地道中并无怪物，只有一个很简单的机关，只要小心一步一步走，很容易就可以通过。见到半藏大人后，他关心地问天心一年来的生活，原来天心曾是半藏手下的忍者，一时负气出走，许久没见，两人叙旧一番。之后又陆续见到替父传信的小京，同样也前来接受任务的加乃和她新收的徒弟伊夜。似乎半藏大人的任务还很有些难度，雇佣了这么多的人手，仍然不放心，还得让日奈和伊夜这两位新手参加一场测试，只有通过了才有资格做为忍者接受任务，没办法只好去此处东边凤来寺里的洞窟中取回一份卷轴。而天心和加乃两位师傅则要等她们回来再商议具体的任务。

**凤来山**

此时两人的等级都很低，根本打不过凤来寺里面的敌人，建议先在冈崎城外多练功升级。如果血不够了可以进城内的客栈睡一觉，除技力外，其他各项全加满（每进攻普通敌人一次，技力就增加一些）。可到凤来寺山东边的滨名湖温泉附近练功，损血后进温泉泡一下，体力、技力、术力全加满！之后，到冈崎西边的修行山，要多备补血道具，此外把“地狱炎罗”学会更好，到游戏后期这是经常用到的技法。等级大概达到6级以上后就可以进凤来寺了。走法：进去后，拐一个ㄇ型的弯，再一直走可以看见一个地藏菩萨的石像（此处存盘），先往左走拿松茸再往上走（地藏石像隔壁那条路），进入后直往右上的方向走，到达一个有湖水的地方

开启宝箱后可得到卷轴，再与此处的Boss妖鬼王、妖鬼后交战。

## 第二幕 正式的任务

回到半藏大人家后，终于接到了正式的任务。原来半藏的主公德川家康欲与土佐的大名宗日奈部结为同盟，由日奈和天心负责调查他们的真实意愿，而加乃和伊夜则去大坂监视丰臣秀吉的行动。于是大家开始各自的行动。出城后往西经过津港，再行至小京家，得知要到达长宗日奈部的首府冈丰必须从这里往北走，过桥后通过北边的山路，到达葛城村后继续向北走，到达界港，坐船前往四国的小岛村，上岸后往南，越过剑山即到。

### 界港

当行至界港时，日奈解救了被当作普通狸猫关在笼子里面的凌尔路义行，他会使用变身法术。在城中的最右上方又遇见了黑铁，注意及时补充高级物品。在黑铁的身旁有塔欧雷加入，将他编入队伍可以帮助消灭敌人，而且不需要给他加血。

### 物部村

经过小松岛越过剑山（选第三条岔路）后到达物部村，村的右上角又有NPC：一排地藏菩萨，与右边数第三个对话，他们就会加入队伍了。

### 冈丰城

物部村西北不远就是冈丰村，进城后天心建议大家分头行动，收集情报。如果身穿忍者服或武士服是不会得到任何情报的，要穿村女装与全部村民对话一次，最后回到城中最上面，过桥后和士兵对话，便可以得到消息：元亲城主现在正率军攻打被河野家抢回的汤筑城。游戏中服装的更换可按F4键，调出装备列表，在人像右方即可看到，共有三种服装在不同的场合更换。回到会合地点，大家移至客栈详细商议。

大家决定当晚就潜入元亲大人府，想看看究竟，结果偷听到两个家臣的谈话，他们议论元亲城主最近很不对劲，好像被什么东西控制住了意志似的。正在这时，大家听得里面一阵怪叫，大喊有鬼。

### 冈丰城外

出城后往西南方走，来到一处密林，门口有两个卫兵把守，硬闯进去后即可看见大片的军帐，但这里的防守十分严密，只好先退出来再做打算。经过一番调查，发现从军帐左侧向上走到最顶处，然后向右是有通路的（极不容易发现）。顺路来到了军帐里面，竟然发现有个异国人正对元亲大人大施邪术，控制其意志。打败他后，元亲大人也醒来了，得知那人叫赛西欧，是个传教士，而元亲大人竟还不知曾被人操纵。

大家急于将这一消息告知半藏，幸好狸猫大哥凌尔路义行知道有一条捷径：由此向东走有座坂山，山里有个可直通和泉一带的洞窟，通过洞窟到达对岸的淡轮村，这样就不用坐船了。

## 第三幕 回城途中

穿过山洞，看见前面有个村庄，奇怪的是许多村人全聚集在外面，走进人群一打听才知道该村南边纪之川下游的太田城里，秀吉军刚与杂贺忍者军大战一场，忍者军大败。大家一听，都非常担心小京的安危，于是一起来到太田城。

### 太田城

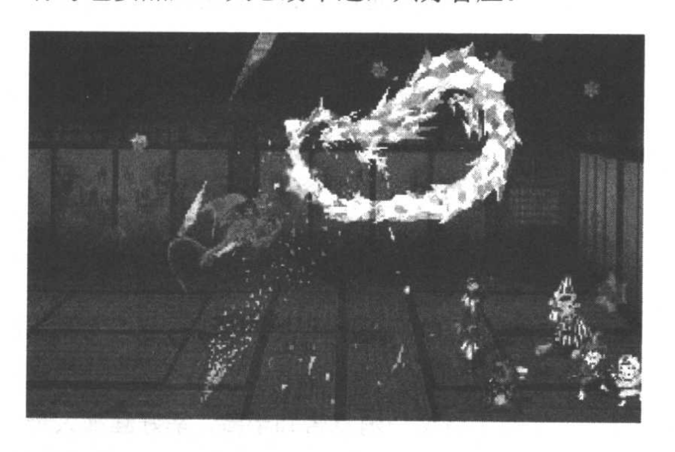
城内地上水渍一片狼藉，上二楼的最左侧的房间，见到了倒在血泊中的杂贺孙一，得知小京在楼上，上到三楼最右侧的一间房间，却只看到小京那把特制的火枪，这时走出来一个中年男子（塞西欧）说小京已被他收拾了，天心拔刀冲过去却被他一掌打倒，然后他又召唤出两个怪兽将众人缠住。待大家除掉怪兽后，塞西欧已经逃走。经过一番商议，大家决定还是先回冈崎。

### 重回冈崎

从太田城出来后，越过饭盛山，然后往右到达津港，坐船来到常滑，继续往右走到头，终于又回到了冈崎。

向半藏大人报告了此次任务的调查结果，半藏不允许大家再有任何的私自行动，伙伴们只好回到了天心的家伊贺之里。回来后，天心一直都放心不下小京的安危，一天终于决定以个人的身份前往大

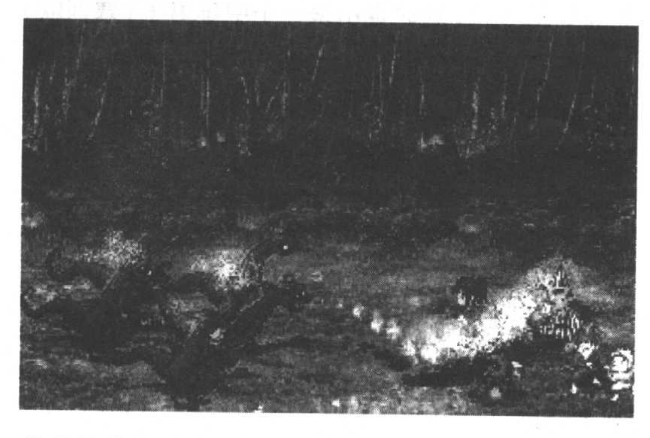
坂，打探小京的下落，日奈坚持就是被撤消忍者的称号也要加入。天心劝不过，只好答应。



## 第四幕 天心被擒 由依加入

天心建议往天守阁探探，去秀吉最可能出现的地方，说不定会遇上执行另一任务的加乃她们。一行人来到丰臣秀吉的首府大坂，让狸猫大哥变成秀吉家的大臣混了进去。

没料到在府内虽然遇见了加乃和伊夜，但也遇见了塞西欧和一个武功奇高的年轻武士（四郎）。尽管人数众多却不是敌手，这时四郎又使出他威力巨大的最后一击！关键时刻，天心和加乃表现出师傅的护爱之情，坚定地留下来阻挡敌人，却把日奈、伊夜、狸猫传送到淀川河畔。随后，加乃也赶到会合，告诉大家天心没有能够逃出来，但那些异国人好像会去九州，说完还交给日奈一个护身符，说是在战斗时捡到的，并让大家立即回到半藏大人处，



将事情的经过原原本本地汇报，然后就离去。师傅离开后，伊夜却说京都现在的异国人最多，调查要紧，日奈也很担心师傅天心的下落，于是大家决定去京都。

**大坂城**

从冈崎城往西到常滑，搭船到津港，往西走到纪之川，往北过桥，继续往北走，进入三国山，往北走路经葛城村，再往西北走到一个地方有路牌，往东北走进入大坂城。

在大坂城内有一处叫姬玉殿的地方，使用在洞窟捡到的入场卷进入，可以玩民国教育、射击、拼图等几个小游戏来获得好的装备。

出来的时候，又可找到一个藏在门口一群侍女堆里面的NPC。

**京都**

从大坂往西北走，先过桥，看到一座城镇，就进入到京都府了。在城的左上侧河边有一个 NPC 可加入，此处又可遇见黑铁，她会卖给你新式武器“火鸟蛋”。

进城内调查得知，这附近新开了一间什么“升天圣教会”，有很多异国人来往，大家赶到城中右上方的教会处，打听凶手塞西欧的下落，却被教士粗鲁地赶了出来。无可奈何地刚一走出门就看见一位少女昏倒在面前，原来她是饥饿过度造成的。大家将她带到河边，又给她买了许多食物，一番闲聊后得知她叫由依，正准备前往九州，由于遗失了钱财才会如此尴尬。大家也刚打听到九州一带有许多可疑的异国人在活动，见由依好像对异国人很了解的样子，就邀请她也加入到队伍中来。

刚准备出城却正遇到一个少年（亚特），伊夜和他一见面就莫名其妙地一阵大吵，他立即召唤出两头怪兽，更让人疑心他和塞西欧有关联。将怪兽消灭后，亚特也用隐身术逃走，大家继续前往九州。

## 第五幕 由依的身份

从京都往西走，路经猪名川村，继续往西，看到一座路牌（也可先去汤乡温泉），走回正路继续往西，又可看见一个路牌，先往南到吉永村存盘，继续往西再往下进入到下一关。

**播磨**

在猪名川村往西时可以看见播磨修行山和播磨村，在村的左侧可以找到NPC加入。

### 关卡

来到关卡的树林中时，突然遇到一个神秘黑衣人，狸猫大哥凭他的嗅觉认为是个女人，大家正在狐疑之间，那人脱掉黑外套，竟然是日奈她们四处寻觅的小京。看样子她也被洗脑了，没办法大家只好先将她制住，小京不敌，头又痛得非常难过，就这样她用隐身术走了。不过大家能够知道小京活着，心中也安慰不少，现在最重要的是要通过关卡，可是前面有卫兵严密防守根本过不去，只好又回到了吉永村。

### 吉永村

再次进入吉永村时，竟然遇到了很久没见到的伊夜的师傅加乃，她严厉地训导了日奈她们一番，让日奈她们赶快回到半藏大人那里，然后就急急忙忙地离开了。加乃走后，日奈和伊夜都不愿再回去，而且小京被洗脑的消息也没来得及告诉她，决定还是照原计划行动。在村内打探消息，终于在村内桥的另一边，从一位大婶的口中得知最近有许多异国人往妙见山跑。而在村内最右上方的房间内，穿着村女装对老爷爷说话或是穿着武士服对老奶奶说话都可以知道一条消息：妙见山内有秘道可通往高松城。于是大家来到了妙见山。

### 妙见山

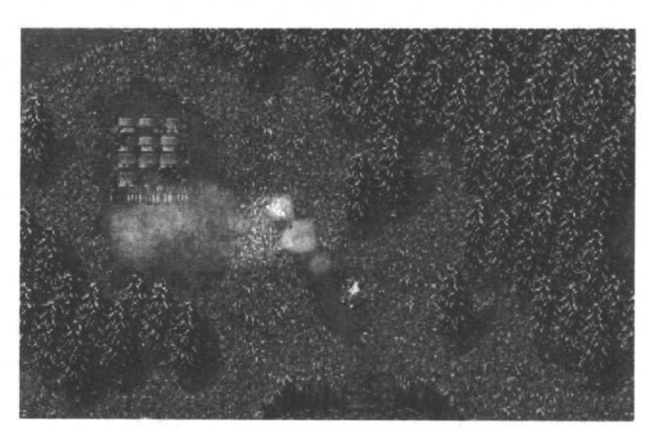
往上直走再转弯，拿取宝箱（祭神土偶）再返回入口，从右边走，与人物对话，继续向右走，走第二条岔路向右转，往上左转直走，上楼后走第二条岔路后向右走，再向下走即到高松城府内。

进入洞中即可看见庙宇的方向，对准后一直向前，即可到达，在右侧仔细寻找可发现秘道的入口。看来越靠近异国人的地方，怪物也特别多，洞中的怪物要小心应付，最好备齐补血药品。

### 高松城府

上楼从左边一直往下走到底，向右再走到底后进入楼梯，往左一直走到底后再向上走，起到底再右转，往上走可拿取宝物护手甲，走回原来的路再到下面那间房，拿宝箱玳瑁梳子，之后一直向上走，上楼后再往下转弯，再往上进入房间。在房间中央右转（通过暗门），上楼梯走到左边那个房间，由左边往上走出房间，先去拿宝箱姬玉殿招待卷，从宝箱隔壁那条路往下走，上楼后往左边走，与梅葳战斗。

从秘道出来就已经到了高松城的首府，大家偷听到房间内塞西欧、亚特和他们的上级梅葳的谈话，原来其中果然有个大阴谋，他们不仅对长宗日



奈部家的元亲大人施法洗脑，而且还对其他大名也有行动。现在长宗日奈部家终于还是让他们的阴谋得逞了，已经归顺了丰臣秀吉。而异国人表面上打着帮助丰臣秀吉的旗号，暗中却意欲独自统治整个日本。

就在他们准备从这里撤退的时候，大家冲了进去想要阻止他们的阴谋。却令人意外的看到梅葳和由依早就认识了，奇怪的是称呼她为“尤依莉”，并让由依随她回去，但却遭到由依坚决的拒绝。

战斗终于还是开始了，梅葳显然没有想到这一群小姑娘是这么的厉害，第一回合就落败，恼羞成怒的她乘众人不备使出一招必杀技，就在这时，小京突然冲出来，替大家挡住这凌厉的一击。此时四周的卫兵闻讯赶来，敌人见机逃走。如果被卫兵发现将会被当作奸细而招惹麻烦，更何况还带着受伤昏迷的小京。正在紧要关头，加乃从另一条直通到这间房的秘道出来，大家忙跟着她由此脱身。

来到高松城内一间民居，大夫给小京看过伤势，幸好无甚大碍。师傅天心生死未卜，小京又昏迷不醒，尽管加乃劝大家不必自责，但日奈还是坚决要求亲自去把师傅救回来，伊夜也吵着要一起去，加乃更不放心，幸好小京这时醒来说情，看在她的面子上，加乃才勉强答应，但嘱咐大家不要再

卤莽行事了。

出了门，日奈请求大家不要把异国人想统治日本这件事告诉师傅们知道。直到这时大家才知道由依真实的身份，原来她也是异国人，随异国传教士的教主奥狄姆一起来到日本，后来奥狄姆想利用她身上巫女血统的魔力，与另一个魔法极厉害的人合作，这样就能够一瞬间掌握整个国家人民的心智，但由依却不愿意这样做，后来终于在另一具有正义感的异国人瑟利斯的帮助下逃了出来。却发现异国人仍然没有死心，继续用其他的方法进行着计划，现在她决心回到异国人的大本营九州，试图劝说教主奥狄姆放弃野心。

伊夜对由依的身份表示怀疑，反对她再加入到队伍中一起行动，在日奈和伙伴们的帮助下，伊夜终于退一步和由依约定以后不准私自行动，由依才得以留下。准备好后，大家按原计划前往九州。

## 第六幕 渡濑静香

### 广岛

经过广岛时，路遇一个小姑娘求救，其实是只雌狸猫，狸猫大哥一见钟情，于是就离队帮她消灭村中的怪物去了！

### 木户村

往西就到达岸边的木户村，进了船夫的家，先用村女装然后用武士装与他对话，得知要替他找回漂亮假发才载大家过河，于是众人又只好先帮他找到假发。

村内的假发虽多，但都不是他要的，必须先到村子最北面的一个路牌的后面，换上忍者装跳到河对岸，在小屋中找到假发，就会自动回到船夫处。

### 汤田村

坐船来到汤田村后，在靠码头的一丛树下，可找到NPC小雷神。

再往西到达一个村子，刚一进去就发现村里死了很多人，而一个女子正和魔界骑士王打斗。帮助她取胜后，上前对话，得知她叫静香，正在寻找两年前失散的哥哥，并拿出一个护身符，说其兄也有一个完全一样的。伊夜抢来一看，果然与加乃捡到的那个一模一样，大家告诉她哥哥可能已经去九州了，于是静香也加入到队伍中同行。顺便带上村内唯一的幸存者——异国小姑娘妮妮亚，准备给她找一个地方寄养。

### 下关

继续往西来到下关，得知这里有座寺院，可是寺院主持一见妮妮亚是个异国的小孩，马上就将大家轰了出来，没办法看来只好带上她了。

## 第七幕 九州大陆

### 小仓

由下关前往小仓的船上，由依问妮妮亚是否还记得以前的事情，妮妮亚好像失去了记忆，不知道她在说什么，这时日奈也上了甲板，谈话结束。

坐船来到小仓后，就算踏上了九州的领土了，一下船就在码头看见了那个可怕的四郎正和一个男人谈话。静香奔上前朝四郎大喊哥哥，并劝他一起回家，可是他丝毫不为所动，正准备离开。日奈追上前质问天心的下落，却被四郎召唤出一群士兵将大家密密包围，眼看着他离去，士兵也随后自动消失。

静香告诉大家，她有线索，原来她认出刚才和四郎谈话的秃顶老头，就是博多的富豪岛井宗室，只要问他就可以知道四郎的下落。向村内一个小姑娘打听到由此向西南便可以到达博多。

### 博多

找到岛井宗室开的店，问掌柜得知他还没有从小仓回来，大家出来后商议决定在此地等候，现在先分头打探消息，黄昏时分在客栈碰头。

此处过一座桥可在右下角找到NPC——一寸法师。又找一个村民打听到泉巫女的事，得知此人法力高强，大家疑心她就是小泉，问一个老太婆得知泉巫女现就在离此地东南方的太宰府神社。

### 太宰府神社

从博多往东南方沿着黄沙地走，进入三国山，往南走到底，再往右直走，看到地藏石像可存盘，

继续往右走直到可看见路牌，往上直走，进入太宰府山道，继续往上走，到达太宰府神社。

一直走进神殿里面与神官对话后，找到小泉，但小泉表示对天心的下落无法提供任何线索，但是很玄妙地告诉大家，她们所追踪的一行人却离她们越来越近。天色已晚，小泉留大家在此留宿一晚，恢复体力、术力后，第二天又回到博多。

**静香府内**

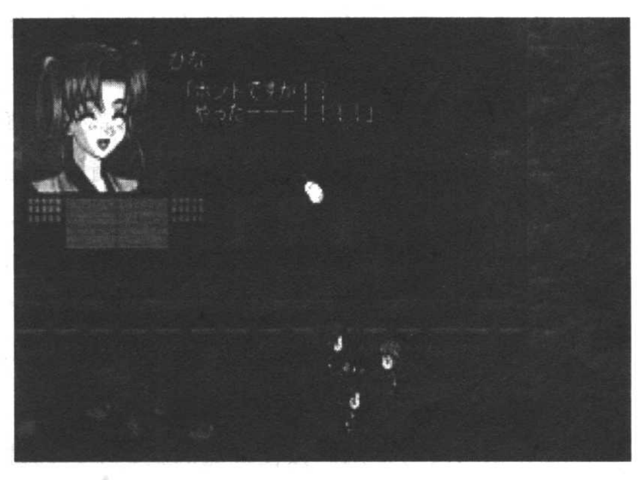
大家又到岛井宗室的店里去找那个秃顶老头，这次见到了他，静香说她就是四郎的妹妹，希望能帮助找到哥哥，岛井宗室却告诉静香四郎已经回家了。大家决定也赶到静香的家。

静香会说从这里往东，可以到达关卡。来到关卡前，静香出示通行证，过关卡，向南走就会看到一座小镇，到达府内。见到四郎后，日奈质问天心的下落，四郎却只说了一句话，有本事就到阿苏山的火山口，天心就在那儿，然后就离去。在静香府内左上角会找到 NPC 小麒麟。

**阿苏山**

府内西南方就是九重山，穿过后向西就可以到达阿苏山。

到达山顶后，一眼就看见四郎，走上前去，四郎不知用什么方法一瞬间就把天心弄出来，但天心




竟也被洗过脑了，四郎下令她进攻后就离去，大家只好与天心交战，天心神智不清，已不再认识任何人，落败后就使用隐身术离去。

出了阿苏山顶，向西就到达隅本，又遇见手下败将亚特和塞西欧来抓由依，正当他们准备动手时，曾经帮助由依逃走的瑟利斯赶到，找借口让亚特和塞西欧离开，自己留下。他告诉由依危险还没有过去，要赶快躲起来，说完便离去。

**八代港**

由此向南，到达八代港，找到客栈大家住下，半夜日奈发现由依竟然不见了，急忙叫醒大家出去寻找。出村后发现由依正向一片树林走去，跟上前看见她正与瑟利斯讲话，原来瑟利斯告诉由依，好像奥狄姆也被什么力量控制了意志，才会发生了这么大的变化，完全与以前的理想背道而驰。伊夜十分生气地上前问由依为什么违反约定私自行动，急气攻心之下感冒发作引起高烧，就病倒了。这时又路过一个人，是由依以前的老乡，将大家带到一个村庄。村长见有外人进来非常不满意，但当他看清是由依回来时，就变得非常欢喜，连忙找来助手帮伊夜把病治好。并且告诉由依，奥狄姆会到富士山建立新据点。于是大家又回到八代港，在渡口边又遇见下忍，他来下达半藏大人的新指令，去富士山找到异国人的新据点，看看又有什么阴谋。

**爱鹰山**

坐船去沼津，问村民得知要去富士山必须先要到爱鹰村打听。

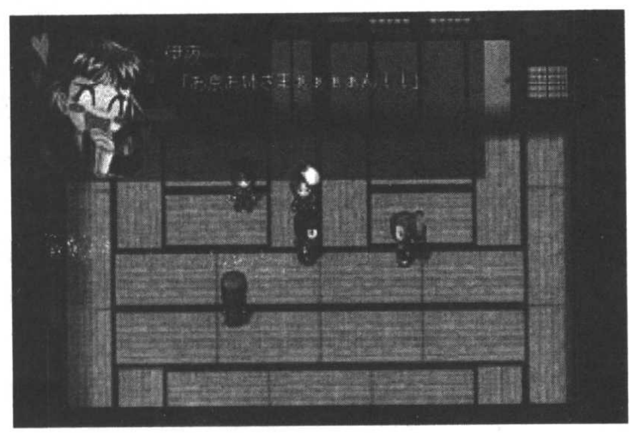
在沼津的北边，来到爱鹰村，谁知刚一进村，村民一看到妮妮亚就全部吓得躲进屋里。在一间民房旁遇见一个神秘女子，她问大家是否需要休息，在村子西边有一间破庙可以休息。来到爱鹰山到达爱鹰寺，大家歇下。到了半夜，却有一群村民围在寺庙外，大喊要杀掉妮妮亚，妮妮亚惊恐之下恢复了记忆，变成一个具有超能力的人，失去了理智将所有的村民杀光。大家为了阻止她的杀戮行为，只好将她抓住，带她下山到中山村，把她交给大夫治疗。

大家退出房间，商议后决定立即向富士山出发。刚一出村，就在西边看到了一片颜色奇怪的森林，原来这就是通往富士山的林海迷宫。

**富士山**

林海迷宫：先往右走到底，然后往上，其中一

处往下可得到天珠（使技力的最大值在战斗时加二分之一），还可以捡到给由依使用的“最强的弓”，最后过一座桥就会遇到塞西欧和亚特。进入山洞后，往左上方一直走，就遇上了梅葳，一定要装备好防麻痹的药丸，她的法术可以让队员麻痹后无法攻击。



打赢后先往右方可以捡到三个宝箱：日奈最强的武器、由依最好的防具，另一个是可以让术力全满的神之香，然后往回走，沿着岩浆往上方走，不久就可以遇到曾经帮助由依逃跑的瑟利斯，他可以无限地帮大家补满血，还可以找他存盘（这是最后一个存盘的位置），从他口中得知奥狄姆已经找到了取代由依魔力的魔力石像，然后再配合富士山地下溶浆的力量就可以制作出那个可以控制全日本国的魔法。当他正要说出幕后真正的主使时，大地一阵震动，大家顾不上说许多，急忙去阻止奥狄姆。走到门口，伊夜被门上强劲的魔力震了出来，瑟利斯不惜耗费真气解开魔法结界，但无法随大家一起进入。

**结局**

救到天心后，看见奥狄姆完全失去理智，已经认不出由依，只好打败他以终止他的计划。失败后的奥狄姆终于清醒，这时四郎突然出现在他的身边，一刀刺中了没有防备的奥狄姆。原来四郎也想用魔像的力量来统治日本，这样就可以保全渡濑家的势力，而他也可以成为整个日本的统治者。

当打败了四郎后，没有想到莱夏又出现了。原来她才是真正的幕后主使，这一切的阴谋都是她策划的，是她用邪术控制了奥狄姆，而且大家都受骗了，终极的邪术并不是用来控制人的意志，而是要将日本岛上所有的人消灭！

和莱夏的战斗是最艰苦的一战，开始她会变化成树精状的怪物，打完后才现出人形，所以不要一下子就将术力和道具用完。当莱夏被打败后，竟然还用最后的力量打向受伤在地的奥狄姆，然后纵身跳进了身后的岩浆中，以此引发终极邪术。

果然地下的岩浆开始沸腾，地震开始了。由依为了拯救世界，也跳进了岩浆。日奈放声大哭，大家沉浸在悲痛中，此时太阳正在升起……

## 游戏秘技

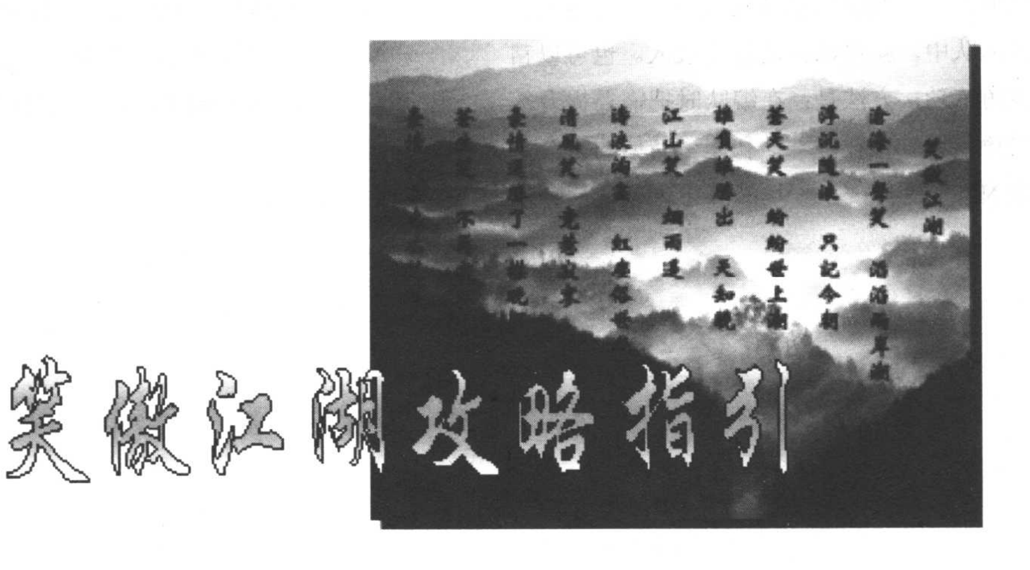
- 游戏中的特殊地点

  六个修炼山的地点：三河地区的常滑东面、近江的界港东面、阿波的小松岛西面、播磨的猪名村西面、安芸的高松城西面、筑前的博多东面。
- 游戏初期如果去杂贺的鬼六之家，与他对话就会得到元气之素。天心离队后再去一次，又会得到一个卷轴。
- 姬玉殿里不会有什么特殊事件发生，而抽奖的特奖是“鬼刃刀”，攻击力一般，但可以吸敌人的 HP。另外，建议在抽奖时先存盘，多试几次，可得到很多道具店没有的装备。
- 在博多去府内的途中，过了关卡往东走有一处温泉，若穿武士服与温泉村的一个老公公对话，他会帮你占卜，并提示你说会有幸运的事发生。走到被一片树林挡住时，再沿着河岸往上走就会发现最顶端的树其实是可以通过的，继续往右走一小段路，可以看到上方有一个小岛，再换上忍者服装往上跳，跳，跳，就到了“开发者程序设计师之城”。进去以后看完一些废话，其中会有两个人告诉你两条秘技：

  1.在换服装时，同时按住键盘的上、下方向键就会出现日奈穿着日本女学生的隐藏水手服，可惜不能够交谈。

  2.在游戏进行时按下 kuukirusaikoru 就可听到日奈睡觉时的音效。
- NPC 的作用

找到他们后存盘就可以看见他们了，把他们加入到编队中，就可以自动攻击敌人。也可以帮助主角练功，方法是：在编队时把需要提升等级的角色单独留在战斗队伍里，其他的人全部换成NPC，这样一来一场战斗下来就会比原来多出三到四倍的经验值，如果再配上从姬玉殿玩游戏赢来的“妖鬼之角”，就更好了。虽然这会使攻击力减半，但可以让经验值提高1.5倍。




## 攻略指引

**第一部分**

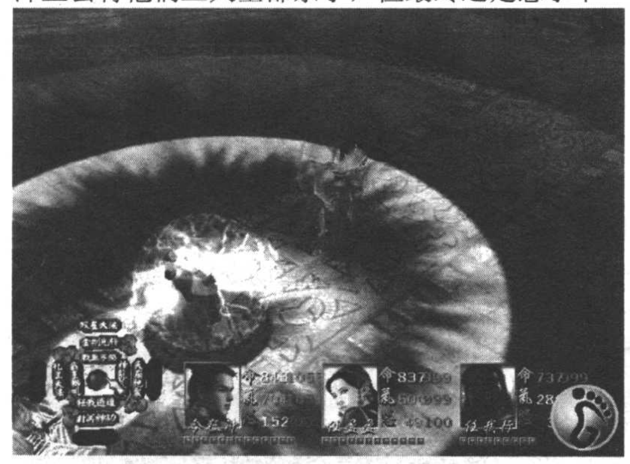
游戏是从《笑傲江湖》的第三幕《救难》开始的。一开始就是有名的采花大盗田伯光在追赶仪琳，令狐冲有心救回仪琳，但是也知道自己的功夫不如田伯光，于是只有跟着来到了福州城。

城里的人家没有什么东西可以翻，所以就直接去救人吧。一直向前跑，走下一段台阶以后左转，走过牌坊就是回雁楼。进楼后觉得店小二长得很像小师妹岳灵珊，先别多想什么，还是救人要紧，上二楼吧。上到二楼看见田伯光，两人再一次发生战斗，令狐冲仍然败了。但是令狐冲还是没有放弃，用计令田伯光与之坐斗，这时会出现一个坐斗的场面，输和赢都与剧情无关，但是赢了总比输了感觉好一点吧。坐斗中，只要你能及时在每个人身上的光斑消失之前点中它就可以了，光斑代表每个人的破绽，点中令狐冲身上的光斑表示令狐冲及时弥补了这个破绽，点中田伯光身上的光斑表示令狐冲抓住了机会进攻。坐斗后，田伯光由于屁股离开了凳子而输掉了，但是他并没有赖帐，于是离去。这个时候遇到三个青城派弟子出言不逊，令狐冲为了维护本门名声和青城派弟子干了起来。令狐冲打赢了以后，青城派弟子留下几句狠话离开。下楼的时候青城派的两个师兄——贾人达和余人彦到了，并与林平之发生争执，令狐冲看不下去，和林平之一起打败了贾人达和余人彦。战斗之后，林平之在和贾、余二人的对话中得知青城派这次来福州的目的居然是想抢福威镖局祖传下来的辟邪剑谱，林平之一怒之下拔剑杀死了余人彦，贾人达却逃走了。于是林平之赶紧回福威镖局去看看有什么动静，令狐冲担心福威镖局会出什么事情，也随后赶去。

去福威镖局的路上看见了一群人围着一个老头，原来是恶龙寨绑架了翁家的小孩翁良。令狐冲看不过去，和那两个恶龙寨的小喽罗打了起来，小喽罗不敌，逃出城去。令狐冲跟在后面寻找他们的下落，终于在福州北面的破庙里找到了孩子和三个喽罗（这一仗比福州城那一仗要难打很多，所以先在福州城外多练一下等级，再去打敌人），令狐冲胜利后一个喽罗带着孩子逃走，留下话说要令狐冲去恶龙寨领人。

于是令狐冲只有赶往恶龙寨了，恶龙寨没有迷宫，只需要一直上楼梯就可以了，但是记住要在倒数第二层的屋子里面拿到龙形钥匙才可以打开最后一层的门，进去以后看到寨主和两个喽罗，战胜他们救出孩子。把孩子送回家后离开翁家，来到福威镖局，在福威镖局大厅后的小屋子里面找到林平之，得知福威镖局已经被青城派灭门，并带走了林震南夫妇作为人质，让林平之带着辟邪剑谱上衡山去换回林震南夫妇二人，和林平之说完话，让林平之加入。二人一起去衡山。

二人来到衡山城后，一进城就听到三个青城弟子正在讨论福威镖局的灭门惨案，林平之当时就想冲上去将他们三人全部杀了，但最终还是忍了下



来。二人在衡山城的西南大门处找到了刘正风的住宅，进去后遇到了华山派掌门人“君子剑”岳不群，令狐冲上前将整个事情一一禀报后，林平之被岳不群收为华山弟子。

刘正风在金盆洗手的时候，遇到嵩山派费彬携五岳盟主令旗前来阻止刘正风归隐，并逼迫刘正风去杀自己的好友——“魔教”长老曲洋。刘正风不从，全家上下惨遭灭门。此时曲洋现身，救出刘正风。

令狐冲追出刘宅后遇到仪琳，于是令狐冲带着仪琳一起赶往衡山，到达一处瀑布后二人去凉亭休息一下，这时隐隐听到有琴声传来，顺着琴声找去，发现了刘正风和曲洋。正说话的时候，嵩山派费彬再次出现，打败他之后费彬居然还说要杀了令狐冲等人。紧要关头一个神秘人物出现，将费彬杀死后离开，从刘正风口中得知该神秘人原来是衡山派的现任掌门人“潇湘夜雨”莫大先生。刘、曲二人交



给令狐冲《笑傲江湖》琴箫曲谱而后散功而死，仪琳也离开了。

随后令狐冲继续在衡山逛，在一个山神庙里面发现了已经奄奄一息的林震南夫妇，林震南在临死前让令狐冲转告林平之，福州老家的东西很重要，要好好保护，但是一定不要翻看。这时华山派门人在岳不群的带领下也赶到了，在向师父禀报完发生的事情以后，岳不群等人先行离开，留下岳灵珊和林平之与令狐冲同路。

**第二部分**

出衡山后向北走，再向东，来到关口村，三人找了一个酒馆坐下喝酒的时候，听到旁边的酒客正在说起魔教教众来抢夺刘家镇的瓷玉马以及平素欺压刘家镇的事情。出门遇到三个魔教的教众，发生了战斗，打赢魔教教众之后，令狐冲三人发现村民并没有丝毫感谢他们的意思，反而怪他们会带来更多的事情。无奈，令狐冲三人离开了村子。

出村后向北走，来到华山。三人回到华山以后，由于令狐冲在救仪琳的时候说了很多不该说的话，所以被罚到思过崖修行一年。众弟子虽然都觉得处罚过重，但是也都知道岳不群是为了令狐冲好，所以都只是希望令狐冲能在这一年里面好好练习武功。出正气堂后去思过崖。在思过崖上待了一段日子，终于等到了小师妹岳灵珊上山探望，但是因为岳灵珊的话中处处不离林平之，令狐冲大吃其醋，于是在和小师妹过招的时候无意把小师妹的碧水剑弹落到了谷底，岳灵珊一气之下离去。

几天以后，令狐冲仍然不能原谅自己的过错，于是在思过崖的洞中挥剑泄愤，谁知道一不小心打开了一堵墙。进入洞中发现五岳剑派的剑法尽数被人所破。出洞之后又遇到了田伯光，原来他是来招令狐冲下山去见仪琳的，令狐冲就是因为仪琳的事情才会被罚到思过崖面壁一年，所以肯定不会答应，两人就打了起来，打赢了之后居然田伯光说令狐冲输了，而且真打输了还会GAME OVER，真是奇怪。第一日和田伯光对打三场，全部输掉；第二天在风清扬的传授下学会独孤九剑，终于打败田伯光。

听说华山剑宗的人带着五岳剑派的盟主令旗

上山挑衅，令狐冲赶紧下山。途中遇到桃谷六仙，击败他们带他们去找嵩山派高手，于是一起来到正气堂。在正气堂看见封不平和成不忧抬出盟主令旗让岳不群退位，令狐冲挺身而出，胜了之后反被成不忧偷袭打成重伤，桃谷六仙一起动手把成不忧撕成四半。岳不群决定去嵩山找盟主左冷禅，让令狐冲好好养伤。晚上岳灵珊偷来《紫霞秘籍》给令狐冲，令狐冲坚持不要。随后桃谷六仙劫持了令狐冲，为了给令狐冲疗伤居然给他体内灌入了六道真气。令狐冲醒来以后发现自己在仙人茅屋，出茅屋回华山，下山的时候又遇到了不戒和尚和仪琳，这才知道他们二人是父女，疯疯癫癫的不戒为了给令狐冲疗伤，又给他灌入两道真气。

下山后向南来到药王庙森林，晚上风清扬来点拨了令狐冲破剑式的要诀。到了药王庙后发现被点了穴道的岳不群等人，旁边是封不平和两个蒙面人，打败封不平以后岳不群居然怀疑令狐冲。随后和岳灵珊、林平之三人同行，穿过森林迷宫到洛阳。

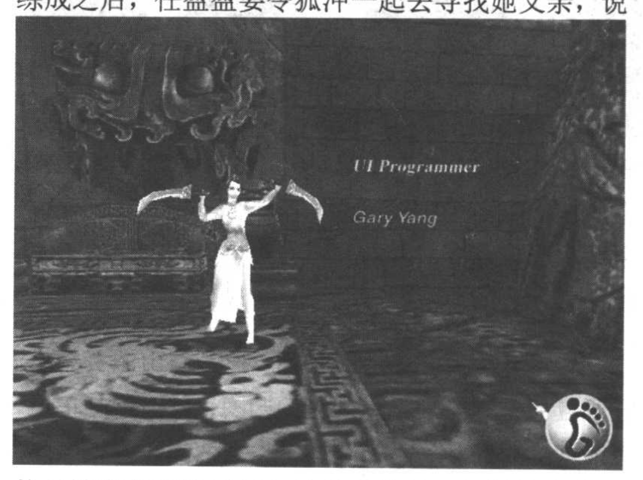
到了洛阳城以后，看见岳灵珊和林平之二人亲热地讨论着胭脂的问题，不由地感伤起来，于是一人离开。来到一家酒楼前，无意中听到劳德诺和一位师弟的对话才知道师父居然叫劳德诺监视自己，顿时对人生失去了兴趣。进酒楼喝酒，任盈盈听到令狐冲的自言自语，过来聊了几句后就离开了。

这时候金刀王家的两个儿子王家驹和王家骏突然出现，硬说令狐冲偷了林家的《辟邪剑谱》，还非要让令狐冲交出来不可，令狐冲一怒之下和王家的兄弟二人动起手来，虽然打赢了，却也醉倒了。这时候岳灵珊把令狐冲带回了王家。在王家，刘、曲二人交给令狐冲的《笑傲江湖》曲谱被王家说成是《辟邪剑谱》，无奈之下，只有到城外的竹林寻求高人解读乐谱。

出城后来到竹林迷宫，最后终于找到了任盈盈，她答应帮令狐冲证明这是乐谱而不是剑谱，令狐冲离开。令狐冲走到竹林口的时候听到任盈盈说这确是一本绝世乐谱。

令狐冲回到王家以后，任盈盈也来到了王家证明这是一本乐谱，但是王家仍然不相信任盈盈说的话，想要从盈盈手里硬夺乐谱，于是任盈盈和王家的人动起了手，先是王家兄弟上，随后是王元霸亲自出场，不过都不是盈盈的对手。战斗结束之后任盈盈提醒令狐冲小心周围的人，然后离去。岳不群认为令狐冲与邪派勾结，决定将他逐出师门，幸得师娘在一边替他求情，方被勒令在外反省。

令狐冲出门后决定先去竹林谢过任盈盈。在迷宫里转了半天之后到了一个小茅屋前，任盈盈就在里面。谈话之后任盈盈得知令狐冲负了重伤，决定教授一曲《清心普善咒》，帮助令狐冲缓解伤势。练成之后，任盈盈要令狐冲一起去寻找她父亲，说




他是被东方不败囚禁在杭州的某处，但是只有黄河老祖知道确切位置，令狐冲为了感谢盈盈，当即答应下来。

令狐冲出竹林后来到洛阳城边的渡口，在那里遇到很多原本不相识的江湖人士前来送礼，但都不肯说出自己的门派。在船上的时候，祖千秋对别人送的酒很感兴趣，并且摆出了一整套酒杯配酒的道理，说完以后又叫令狐冲认酒杯。具体步骤如下：葡萄酒配夜光杯，汾酒配玉杯，关外白酒配犀角杯，高粱配青铜爵，米酒配大斗杯，百草酒配古藤杯，绍兴状元红配古瓷杯，玉露酒配琉璃杯，梨花酒配翡翠杯，只要记住每个杯子的样子和颜色就可以了。事后任盈盈向祖千秋问起任我行被关在什么地方，祖千秋拒绝回答，说是必须要打败他才会得到答案，无奈之下动起手来，打败祖千秋后他认出了任盈盈的招数，于是乖乖地交出了密图，并答应带令狐冲二人一起去找老头子。

出渡口后来到朱仙镇，但是老头子不在家中，祖千秋让二人在房间里面等，自己出去寻找老头子。在等待的时候，令狐冲在老头子的房间里看到

了一名女子，误以为老头子在拿人试药。这时候老头子刚好回来，还得知自己辛苦配的药让令狐冲给喝了，一怒之下和令狐冲打了起来，打赢老头子以后，祖千秋回到屋子里面才消除了彼此的误会，原来这名女子是老头子的女儿，而药是用来救他女儿命的。为了弥补自己无意中犯的错误，令狐冲答应帮他寻找天蝉冰雪参治好老不死的病。

**第三部分**

这时听说长白山里有老虎，于是令狐冲三人离开朱仙镇前往长白山。在长白山洞穴要注意地面上的陷阱，掉下去后会重复到老路上来，要注意多用S/L大法。洞穴深处的一个箱子里有一把虎形钥匙，是用来打开洞穴的密室大门的，打开以后见到镇守在这里的白虎。战胜白虎后得到千年白虎须。

又听说盘龙岛有巨龙出没，三人于是来到了盘龙岛，进入右面的灯光入口，一直向里，要注意在一个岔路口有一道暂时无法开启的石壁门，在下一个十字路口直行，在尽头的房间搬动墙壁上的开关。返回来已经可以进入石壁门，来到盘龙岛密室大堂。击败青龙得到龙麟。

拿着这两样东西后三人回到了朱仙镇，但是老头子说还需要令狐冲的带有续命八丸的血做药引才可以，令狐冲当即答应下来。但是由于失血过多，令狐冲昏了过去，于是三人让令狐冲留下休息，任盈盈等人去开封府找一代名医平一指。

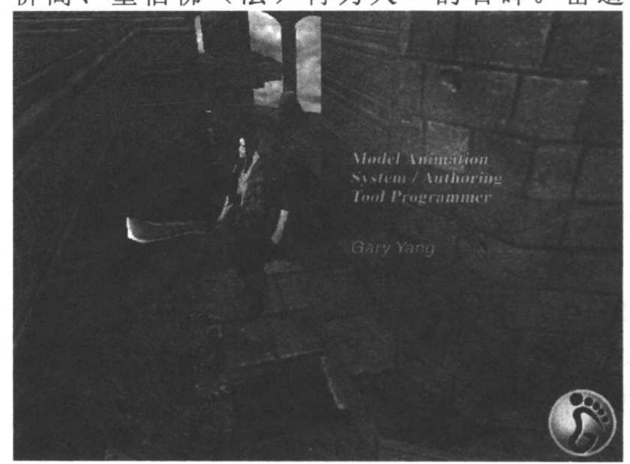
三人到了开封府以后，虽然找到了平一指，但平一指要求三人先要杀掉在这里无恶不作的东厂的吉公公才会去医令狐冲。三人晚上翻墙进入东厂吉公公大宅，先打败他的三个保镖，然后杀死吉公公，得到凤凰之羽。回到平一指家，平一指推三阻四不愿前往，无奈，只有动硬的了，打败平一指后，他认出了任盈盈的武功，知道了任盈盈的身份，答应一同前往。

四人一同来到老头子家，平一指给令狐冲诊治，发现令狐冲非医药针灸所能救治，只好留下十粒镇心理气丸，延缓病情。平一指离开后，令狐冲得知了任盈盈乃“日月神教”教主任我行之女。令狐冲身体有所恢复后，提出要去福州城的福威镖局看看。

几人坐船去福威镖局，在黄河渡口乘船，途中遇到蓝凤凰，发生了战斗。胜利后蓝凤凰得知任盈盈的身份，并且蓝凤凰给了令狐冲五宝酒。

进福州后三人在回雁楼休息了一下，然后前往福威镖局。

进入福威镖局之后，发现岳灵珊和林平之也在此，并得知林平之一直都在寻找辟邪剑谱。这时候岳灵珊发现密道，但是半路出现卜沉和沙天江二人，将岳灵珊、林平之打昏后潜入密道。令狐冲跟进密道，左转右转来到一个门前刻有“（辟）亦群魔不留痕、淫（邪）焚心乱元神、贪习（剑）法代价高、重伯佛（法）再为人”的石碑。密道




中有四间房间里各有一个石球，将石球上的字与墙壁上的字对应起来，密门就会打开。进入密室发现一个身披袈裟的佛像，袈裟上记载的就是“辟邪剑谱”。刚要出门，遭遇卜沉和沙天江，打败二人得到“辟邪剑谱”。出密道，发现卜沉和沙天江的尸体。接着就出现一股迷药将令狐冲和任盈盈迷昏，蓝凤凰救走任盈盈。令狐冲醒来之后发现身边都是华山派的人，当着众人岳不群责怪令狐冲与魔教勾结，将其逐出师门。

无奈之下，令狐冲离开了福威镖局。这时看到一群人正在追逐向问天，令狐冲也跟了上去，因为看不下那些人以多欺少，于是在仙霞岭凉亭帮助向问天击退来敌，并同向问天一起跳崖。向问天背着令狐冲攀岩下山，事后，为报答令狐冲救命之恩，向问天带令狐冲去见一高人，为其治病。

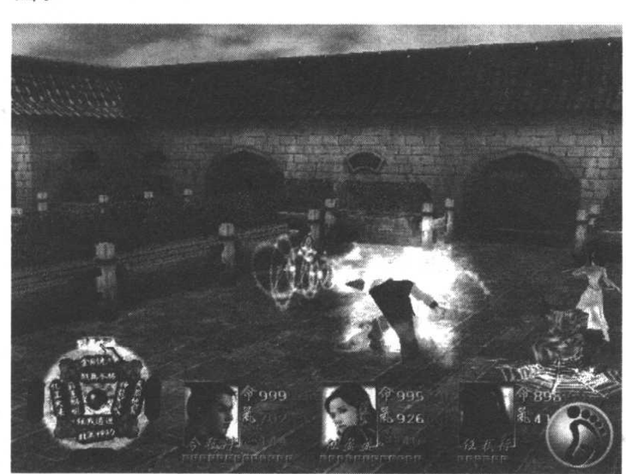
令狐冲到了杭州之后又遇到任盈盈，此时将密图甲和密图乙合并之后，发现还需准备广陵散、呕血谱、率意贴以及溪山行旅图这四样珍品。

溪山行旅图在白剥皮家，用珍珠钥匙可以打开正房的右侧门。进去是白剥皮的寝室，在书桌上有溪山行旅图的拼图，需要在限定时间内拼出完整的溪山行旅图才能在后面的密室里得到真正的溪山行旅图。

然后到杭州城北门附近的民家去买古墓的钥匙，买到了以后去杭州外西北的古墓。在里面击败镇墓兽之后得到广陵散。

三人继续向西北行进，来到嵩山少林寺。遇到了铜人阵，铜人阵随便闯是不行的，必须要找到金、木、水、火、土五个房间，然后把房间里面的铜鼎全部转动就可以让铜人停止活动。穿过铜人阵就可以见到少林寺方丈，击败他后得到率意贴。方丈大师苦劝令狐冲皈依佛门，并愿意授予易筋经，令狐冲婉言谢绝。

最后是武当山了，来到武当山乾坤洞，这里面的机关很麻烦。每个机关只能开一次，然后可以打开一扇门，只有这样慢慢去找。好不容易走出了密道门，进入武当密室，见到武当掌门冲虚道长。击败他后得到呕血谱。冲虚道长也劝令狐冲离开任盈盈，并许诺带令狐冲上少林寺学易筋经，以化解体内真气，还保证可以让令狐冲重回华山派门下。但是令狐冲还是只谢谢冲虚道长的好意，离开了武当山。



## 第四部分

令狐冲一行带着这四件宝物来到了梅庄。四位庄主一见这四样宝物就双眼放光，死活想据为己有，向问天就以这四件宝物为诱饵，说只要这四位庄主任意一人打败令狐冲就可以得到这些宝贝。四人于是就打开秘道，让令狐冲下去找密室里的高人切磋。在最后一层见到了任我行。由于任我行丧失理智，和令狐冲三人大打一场，令狐冲支撑不住晕倒。在令狐冲晕倒的时候，任我行又和任盈盈、向问天大打了一场。打完之后，任我行恢复理智，几人出密道见到东方不败杀死四位庄主，但是东方不败却没有管任我行而径自离去。现在令狐冲被关在了地牢里面，无意中摸到了任我行刻在床上的吸星大法，于是开始修炼。练成以后，就可以击破牢门冲出去。

来到外面，遇到了任我行。再次和任我行交手，打赢了任我行以后他会邀请令狐冲加入日月神教，令狐冲拒绝了。任我行无奈之下离开，但是离开前又告诉令狐冲，如果改变心意的话可以去洛阳找他。

由于令狐冲挂念任盈盈，所以最终还是来到了洛阳城与任我行会合。大家在任我行的带领下前往黑木崖。先到了惊涛堂地盘，在各艘船之间来回穿梭终于找到了惊涛堂堂主，击败他得到水之珠。

众人穿过惊涛堂，来到了不动堂。此处有三个巨像，仔细研究之后进门，在外面巨像的位置扳动对应的开关，打开新的门。就这样终于见到了不动堂堂主，打败他之后得到土之珠。

随后众人又来到失火堂，打败失火堂堂主得到火之珠。

最后终于到了风雷堂，在密道中穿行，出密道又打败风雷堂堂主得到风之珠。最后在高处五道门的最右面的门里发现了风雷之钥，用风雷之钥打开中间的门，见到杨莲亭和假东方不败。



交手没有几招，就打败了杨莲亭和假东方不败，这时候得知东方不败的藏身之处需要有杨莲亭

带路才能找到。于是又弄醒杨莲亭，命其带路，途中杨莲亭逃走，于是只有靠自己去找了。

出了隧道以后来到一个花园，花园里面一共有五道门，其中有四道门里面有代表水、土、风、火的四个石像。将在四个堂主身上得到的宝珠放在石像的手上，这时候第五道门被打开。进去见到东方不败，经过一场剧战，东方不败终于因为需分神照顾杨莲亭而被令狐冲等人打败。

任我行终于重新登上了教主宝座，但是似乎坐上教主宝座的任我行又变成了第二个东方不败。此时，嵩山上似乎也在密谋着什么……

## 攻略秘技

**暗黑连携技，不损耗任何东西而作出“九连击”**

按下“式”后进入招式选择，首先使用一次中央的普通攻击，在角色发出攻击时，按任何一个招式，再不停按画面上的空位（如地下），将可连续使用角色最大行动值（即九次）的普通攻击。这样令狐大侠就可以进行二百多点的攻击。

**物品的合成**

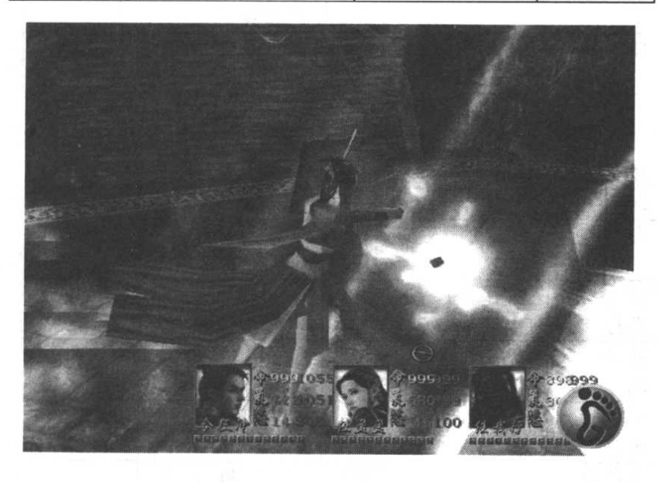
**膳食类：**

| 名称 | 配料 | 作用 | 范围 |
|---|---|---|---|
| 空肉 | 猪肉4、酱油1、米酒1 | 命+100% | 单人 |
| 香片蒸鱼 | 鱼肉3、茶叶2 | 命+400、内+50 | 单人 |
| 绍兴醉鸡 | 鸡肉3、米酒2 | 命+400、内+50 | 单人 |
| 冬菇蒸鸡 | 鸡肉4、冬菇2 | 命+400、内+50 | 单人 |
| 发菜鱼丸 | 鱼肉4、猪肉2、发菜3 | 命+500、内+50 | 单人 |
| 芋泥鸭子 | 鸭肉1、芋头2 | 命+200 | 全体 |
| 苹蒜糖醋猪排 | 猪肉4、苹果2 | 命+50、内+50 | 全体 |
| 柠檬蒸鱼 | 鱼肉3、柠檬1、洋葱2 | 命+100、内+150 | 全体 |
| 绿茶豆腐石斑 | 鱼肉3、茶叶1、豆腐1 | 命+200、内+100 | 全体 |
| 珍珠百花球 | 虾肉2、鱼肉2、青菜1 | 命+300、内+50 | 全体 |
| 香菇肉丸 | 猪肉4、虾肉2、冬菇1 | 命+50%、内+10% | 全体 |
| 佛跳墙 | 猪肉2、冬菇2、洋葱2、芋头2 | 命+400、内+100 | 全体 |
| 翡翠双东蹄膀 | 猪肉3、冬菇1、洋葱2、青菜1 | 命+80%、内+20% | 全体 |
| 烧肉 | 猪肉3、洋葱1 | 命+60% | 全体 |
| 麦芽炒青菜 | 麦芽4、青菜3 | 命+50%、内+5% | 全体 |
| 粉蒸排骨 | 猪肉4、酱油2 | 命+40%、内+10% | 全体 |
| 厚片夹翠 | 猪肉3、洋葱3 | 命+30%、内+15% | 全体 |
| 蚂蚁上树 | 猪肉2、粉丝4 | 命+20%、内+20% | 全体 |
| 雨香茄子 | 猪肉3、茄子3 | 命+10%、内+25% | 全体 |
| 雪花鸡 | 鸡肉3、虾肉1、猪肉1、蛋1、冬菇2 | 命+100%、内+30% | 全体 |

**汤方类：**

| 名称 | 配料 | 作用 | 范围 |
|---|---|---|---|
| 白虎汤 | 芡实2、人参1、辛夷2 | 攻+30% | 三刻 |
| 甘露消毒丹 | 香附子1、墨旱莲3 | 防毒 | 一次战斗 |
| 四君子汤 | 人参1、芦荟4、川芎1 | 命不断上升+10 | 全体 |
| 如意金黄散 | 芡实2、辛夷2、人参2 | 防晕防睡 | 十刻 |
| 槐花散 | 金银花2、赤石脂2 | 命不断上升+20 | |
| 川芎茶调散 | 川芎2、沉香4 | 命不断上升+5 | |
| 柴葛解肌汤 | 香附子2、沉香2、牛旁子1 | 解所有异常状态 | |
| 导赤散 | 赤石脂2、金樱子1、人参1 | 内力不减 | 一次战斗 |
| 小青龙汤 | 蜂蜜2、香附子1、苻苓2 | 攻防瞬间+10 | |
| 参苓白沭散 | 何首乌1、蜂蜜1、苻苓2 | 命+30%、内+30% | 单人 |
| 吴茱萸汤 | 墨旱莲4、芦荟5 | 命+30%、内+30% | 全体 |
| 还少丹 | 沉香2、辛夷1、芡实3、芦荟1、墨旱莲2 | 攻防+50% | 五刻 |
| 知柏地黄丸 | 香附子1、芦荟2、川芎1 | 攻-50%、防+80% | 三刻 |
| 香需饮 | 蜂蜜3、牛旁子1 | 攻+80%、防-20% | 三刻 |
| 茵陈五苓散 | 人参2、金银花1、金樱子2 | 回避+30% | 五刻 |
| 逍遥散 | 沉香2、墨旱莲1、赤石脂4 | 敏捷+50% | |
| 大承气汤 | 辛夷3、赤石脂2、金樱子3 | 怒+100 | |
| 济生肾气丸 | 蜂蜜1芦荟3沉香2 | 攻-20% 防+80% | 五刻 |
| 五淋散 | 芦荟3墨旱莲5 | 复数异常状态 | 敌人 |
| 附子理中汤 | 何首乌3赤石脂1辛夷3 | 命+200%（两倍） | 六刻 |
| 治浊固本丸 | 苻苓2人参2金银花2 | 防+200% | 五刻 |
| 香砂六君子汤 | 香附子2芡实1沉香3 | 命+50% | 全体 |

| 独活寄生汤 | 香附子1川芎3辛夷5墨旱莲1 | 恐惧 | 敌人 |
|---|---|---|---|
| 藿香正气散 | 金樱子1芦荟4 | 命不断补充 | 一次战斗 |
| 荆防败毒散 | 香附子4川芎2蜂蜜3 | 中毒 | 敌人 |
| 萆薢分清散 | 赤石脂2金樱子4香附子1 | 复活、命+100% | |
| 玉女煎 | 金银花1金樱子1香附子2蜂蜜1 | 命最大值+10 | 女性 |



## 仙人指路

福州城：游戏开始的地方

回雁楼：靠近福州城南城门的路上

福威镖局：与回雁楼垂直的路走到底，路上有三个小孩

破庙：福州城的北边

娥龙寨：破庙的西北

衡山城：过桥后西北

衡山：衡山城的北边

曲洋和刘正风躲藏的地方：进入衡山，第一个岔路往右走，第二個岔路往左走

山神庙：同上，但第二个岔路往右走

仙人茅屋：下衡山后沿着河往北走，在平原中间

关口村：仙人茅屋的东南

药王庙：到了关口村的对岸之后向北走

华山：药王庙的北方

思过崖：出正气堂，往左走，再往上走，右边会看到一個凉亭的山路，一直走便会看到

桃谷六仙住处：剧情会带你到那里的

洛阳：在药王庙的森林后，走出森林就会看见

洛阳酒店：进去，第一个十字路口左转，最后一个十字路口右转，在天广门的附近

王元霸家：洛阳走到底的那条横路上

刑府：进洛阳直走就会看见

嫣红院：进洛阳就会看见

五重塔：进洛阳后，第一个十字路口向右走到底

洛阳的黄河渡口：洛阳城旁边

朱仙镇：城东竹林的南方

老头子家：进朱仙镇的第一个房子

长白山：开封黄河渡口搭船去对岸以后，朝东南方向走

盘龙岛：洛阳的黄河渡口搭船即可

开封府：朱仙镇的东南方

德安门：进开封正门后走到底

平一指家：在德安门向右走到底再往左转的路上

开封旅店：进开封正门后的那条路上第二个路口左转

东厂：德安门左边

福威佛堂：福威镖局里，正堂的右侧

仙霞岭：福州城中最北的门

道林镇：仙霞岭的西北方

杭州城：道林镇的东方

白府：北门左侧的路上，有桥和它垂直

买古墓钥匙的地方：杭州城北门附近的民家，5000元

古墓：杭州城东北方

武当山：古墓西北方

少林寺：武当山东北方，绕过河后即可到达

梅庄：杭州城南边

惊涛堂海：搭洛阳黄河渡口的船可到

不动堂迷宫：打倒惊涛堂堂主，其身后就是




## 攻略指南

在游戏的开始韦小宝碰到了双儿，和双儿说了几句话后决定到天桥找找天地会的徐天川，这时可以从大门直接出去，也可以从厨房的秘道走捷径出去。经过市场向一个站在角落发呆的人买了几件称心的兵器，来到天桥见着了徐天川，得知天地会的地址。回到家中发现多隆大人到来，说皇上召见。于是找双儿换了衣服入皇宫，直接选择“养心殿”可见到皇上康熙，皇上叫韦小宝去昆明赐婚。出来后向左进入上书房，在一箱中可得到一些装备，但但另一箱中发现了四十二章经，出来后发现几个太监在赌钱，得魔法牌一张，骗进上书房可得四十二章经。

回到家中，决定先去客店找九难师太，九难师太答应与阿珂扮作宫女前往昆明。随后来到青木堂见师父陈近南，师父叫钱老本等人与韦小宝同去昆明。回到家中，多隆已经准备就绪，于是率军南下。

在昆明城郊，韦小宝内急，这时公主走入树林失踪了。韦小宝向钱老本请教。韦小宝一边令张康年、赵齐贤两人入城搬救兵，自已则和阿珂进去查找。发现了土匪窝黑风寨，在迷宫中发现公主被关，这时拿钥匙的小卒跑了，在迷宫中好不容易找到他取得钥匙，救出公主后在寨门前遇上寨主，打败他安全下山。这时吴应熊迎驾到来。进入昆明城，与吴三桂交谈一番后得到 30000 两雪花银，问起朋友杨溢之的近况，吴应熊支吾说他已远行。在安宁园中，韦小宝令张、赵两人探听杨溢之的消息，自已则入厨房找到个青磁碗，出外逛了一圈，可从一乞丐手中换得四十二章经的兑换券，回来后从张、赵两人口中得知杨已被关在黑坎子中。韦小宝一怒闯了进去，发现杨已死，从看守官卢一峰口中知道，杨因反对吴三桂与蒙古联手而被害，于是韦小宝又闯进使节馆，打倒几个喇嘛后见到使者罕贴摩，凭三寸不烂之舌套出吴三桂欲与蒙古、西藏、罗刹国联合攻打大清的阴谋。于是再入王府打探吴三桂口风，一轮吹捧后令吴三桂大悦，进入书房赠予火枪两支，同时在房中发现了四十二章经。

回来见公主，正在谈话间突然失火，这时吴应熊立刻率兵出现，令人可疑。当韦小宝告退出来后听到房中公主一声尖叫，韦小宝冲了进去，这时吴三桂来到，送了些银两算遮丑费。这时可以去王府偷书了。

不久听到吴三桂遇刺，刺客是公主身边的一个宫女，韦小宝想到阿珂，立刻令张、赵两人探听消息，两人却入不了王府。韦小宝向九难师太请示，



师太居然漠不关心。韦小宝只有自已来到王府，吴三桂的女婿夏国相挡路，在韦小宝不能带走犯人的情况下方可进入地牢，然而里面被关的却是沐剑屏，韦小宝当然也要将其救出来。原来沐剑屏与神龙教的人发生了冲突，被吴三桂误抓，目前神龙教正在找韦小宝。找不到阿珂，韦小宝令钱老本等想

办法，自已就在房中哭得天昏地暗。不知过了多久，一个尼姑进来叫韦小宝去三圣庵看看，在三圣庵见到了风华绝代的大美人陈圆圆，她居然就是阿珂的母亲，而父亲就是李自成。不久李自成、吴三桂、九难师太先后出现，正待一并解决几十年的宿仇，官兵赶到将三圣庵围得水泄不通，韦小宝与吴三桂讲价，以吴应熊作人质救出众人。韦小宝自然也在昆明呆不下去，只好赶程回北京。

在石家庄，九难师太授与韦小宝“横扫千军”，当韦小宝出来为师太买佛珠时，却被神龙教的无根道人与陆高轩误打中，不久后醒了过来，回答老板的问题后可得到大堆的天南星。买了佛珠后发现师太已走了，留下一封韦小宝看不明白的信。



回到北京向皇上道明一切情况，皇上令他再次率施琅的海军去攻打神龙教。去见师父陈近南请示完工作后再找阿珂，骗其一同前往出征。

施琅知韦小宝底子，让其在远离战场的通吃岛上看看风景。这天韦小宝得罪了阿珂，阿珂跑到后山，韦小宝赶上来，为玉人迎风的景致迷痴了，发誓不爱江山不做舵主也要得到她。正想用“神龙教杀到”为藉口劝回芳心，谁知神龙教真的来到了。一路打败黑龙使、许雪亭等人冲到海边，却无路可逃，终于被教主捉住了。

在船上与陆高轩对质，韦小宝一轮天花乱坠的的狡辩取得了信任，但被关在房中。船行了一个多月后天气越来越冷，韦小宝骗开门后打败无根道人与教主夫人苏荃等人（这里千万不要向前走，否则死定了），从后边跳入小船漂流到海上，不久后来到了冰天雪地之中。发现了李自成，阿珂不肯相见。李叫韦小宝送信给陈圆圆，发誓永不回中土。找到阿珂后进雅萨克城，从一位中土女人手中得到高山流水拳谱。在督府门前随便用一句话居然就可以进去，见到了苏菲雅，这位“女生杀手”很快就取得苏菲雅的欢心，赐与 2000 元大洋，同时要韦小宝一同去莫斯科，阿珂气得跑开了。韦小宝到处找（这里换苏菲雅操作，可明白对话内容），在最后一间房中帮男人找到老婆的情夫后可得到威力强劲的武器。最后在桥右边最深处找到了阿珂，这次用郑公子作借口了。回到督府就可以起程前往莫斯科。

但是莫斯科发生了政变，苏菲雅胞弟即位，后母掌了大权，众人被火枪营软禁。韦小宝见两位姑娘都不开心，就以武则天为例，让苏菲雅兵变。出来后在街角遇见一老人，交与拳谱，老人授与“高山流水”，随后冲入皇宫打败火枪营，对大刀营晓之以情动之以理，得到帮助后进入后母寝宫，取得政权。韦小宝在猎宫中呆了一个月也不见苏菲雅过来，就去皇宫看个究竟，原来莫斯科没有女人做皇帝的先例，韦小宝让苏菲雅做个摄政王，平定了人心。韦小宝不久也就风风光光地回到北京。

见过皇上，皇上令他回扬州建忠烈祠，顺路灭了王屋山的义军。回到家中发现阿珂走了。这时师父有事召见，只有先见师父，见到风际中与徐天川的同行。去城门外寻佳人不见，这时多隆来到，说皇上召见，立刻换好衣服上朝，原来皇上知道韦小宝的底子，令大将赵良栋同行。这时侍从说吴应熊跑了，皇上令韦小宝捉拿。韦小宝见过公主后与公主出城，在城门见吴的侍应，其不知吴的行踪，这时皇上召见，原来吴应熊已经被捉到了。

韦小宝率兵来到王屋山下将山团团围住，韦小宝与公主想上山通知义军，谁知遇上吴三桂的手下巴朗星杀了义军首领司徒伯雷，韦小宝杀了他后用其首级上山见司徒鹤，叫义军从后山撤离，这时曾柔出现，送给韦小宝装备物品。

回到了扬州。这天韦小宝要回丽春院，当然得抛开公主了。在丽春院中见到了郑公子与阿珂正在情深款款地相对，说话内容是如何杀韦小宝，气得韦小宝冒烟。与一侍从换过衣服，将蒙汗药放入茶中送与两人。之后正在偷看，被母亲韦春花发现，

又去偷看，还是被母亲捉回来。只有回去叫公主带人过来威风一下。回来却发现院里没有人，这时有喇嘛杀了进来，是蒙古的葛尔丹王子与西藏的桑结大师。被两人打败后又少不了一番甜言蜜语，将两人骗得团团转，这时韦小宝发现院中的侍从是神龙教的人，双方进行了一场血战。打败神龙教后想到上房找郑公子的晦气，但受不了阿珂的求情，将两人放走。下来又想对苏荃轻薄，这时洪教主出现，捉住了葛尔丹与桑结，双方交换人质。韦小宝逛上桥后有侍应上来报告。回到府中，知道吴三桂已经起兵，众人火速赶回京城。

在朱仙镇附近，韦小宝想看望双儿的主母三少奶，于是与公主前行。在客栈中遇见归辛树三人，归辛树杀了报军情的士兵，韦小宝两人见状拔腿就跑。进入庄中，在厨房的水缸中放下迷魂药，出来发现公主被归钟吓昏了。韦小宝立刻扮成吴三桂的侄子，之后归辛树三人被迷倒，却是三少奶等人做的手脚。这时陈近南也来到，原来归辛树被吴三桂误导，杀了天地会的香主吴六奇，陈近南向归说明个中因由，归辛树很是后悔，决定上京杀皇上。

韦小宝回京见到皇上，带上假太后，这时归辛树杀到，假太后以死相救。韦小宝回到家中无所事事，出外逛了一圈回来后进宫见皇上，皇上竟一语道破韦小宝天地会香主的身份，韦小宝吓得立刻认



错。被关在尚膳堂，韦小宝放倒看守的多隆，从神武门逃出来，令赵齐贤率兵拖住大炮营。在家门打败阿济赤，率众人从厨房的秘道逃走。

当韦小宝钻出来后遇上神龙教，被捉至神龙岛，而在岛上神龙教内部发生了争斗，韦小宝见状逃上山。进入神龙教的秘洞寻宝。在第一层取得钥匙下到第二层可以取到一本四十二章经。出来后从左边的山缝间进入，在不远处却见到师父陈近南与台湾的冯锡范对决，这时苏荃跑了过来，说洪教主追上来了，话声没落却看到郑公子与阿珂出现，郑公子欲报旧仇，反被韦小宝打得丢尽面子。随后洪教主出现，韦小宝与苏荃好不容易才干掉他。过场动画后陈近南打败了冯锡范。韦小宝从师父口中得知原来风际中就是内奸，他欲将天地会置于死地，陈近南等人杀开血路到岛上，却与冯锡范莫名其妙打了一架。众人来到海边，见到风际中与施琅等人，韦小宝怒向风际中取个公道。陈近南苦心劝施琅归顺台湾，但郑公子怕兵权落于他人之手，施琅一气走了。这时郑公子突然从后边刺杀了陈近南，韦小宝悲痛不已，连阿珂也对郑公子失望到极点，与韦小宝等人联手打败了郑公子与冯锡范。韦小宝明白了做人的道理，也领悟了“凝血神抓”。别的人都走了，韦小宝与众女在岛上其乐融融。

这一天韦小宝来到潭边（从中间一条蛇的守卫处进入），却没见众女，于是去海边，不多远就听到有人在大叫“小桂子”。冲至海边，见到皇上来请韦小宝回京的军队，原来皇上想让韦小宝去与罗刹国协商友好条约。回到京城见皇上，韦小宝情不自禁，痛哭以示忠心，皇上令韦小宝去收回雅萨克城。

三个月后韦小宝大军到了莫斯科见着苏菲雅，却听到雅萨克城已被一群恶贼强占了，连苏菲雅的情人高里津也被捉去。韦小宝当然义不容辞去帮苏菲雅。于是众人来到雅萨克城，打败守卫的普马辣后进入督府，却找不到人，这时萨弥尔率兵出现打了一通，韦小宝等追至军营，又打了一场，在木屋后发现一个士兵，知道叛乱首领就是征东大将军图尔布青。来到波比坦监狱见到了高里津。一路杀过去放倒了所有人后救回了高里津。于是双方成功地签订了同盟协定（史称《尼布楚条约》）。

韦小宝回到京城，庆祝了一番后打道回府，在路上遇见茅十八，其怒斥韦小宝杀师求荣。原来是皇上公告天下，以断韦小宝一脚踏两船的心意。这时皇上告诉韦小宝郑公子已归降，同时韦小宝的众夫人已被接回宫中，要韦小宝亲自问斩茅十八。韦

小宝回到家中见到多隆，决定去找郑公子的麻烦。于是闯入隔壁府中出气，倒是冯锡范态度强硬。回到家中见到张、赵两人，想让他们去把冯锡范捉住做替死鬼，可是要用到迷药。于是韦小宝来到方家，但方老爷要“包子、叉烧包、腌猪肉、嫩豆腐”和三万银两，找到后却发现所有的药引成了方家的晚餐。取到七步迷魂香后回来，张、赵两人乐颠颠地跑开了。问斩了冯锡范后回到家，见着了茅十八，道明个中真相。不久皇上召见，让其去灭天地会。回到家中与众夫人商量，决定从此一走了之，于是回到扬州接了母亲后消失了。

从此再也没有人见到韦小宝，不过在云南大理出现了一个神秘商人，开了四间联号院子，这人乐善好施，但从没有人见过他的真面目。

游戏到此结束，但一定要找齐四十二章经，才可以欣赏结局动画。

## 药材配方

田七 + 天南星 = 顺气丸（命减 500， 气加 3500）

罗汉果 + 紫背天葵 = 大还丹（命加 800）

大还丹 + 蛇胆 = 九转熊蛇丹（命减 200，气加 5500）

蝎子 + 蜈蚣 = 二仙化毒散（命减 1000，气加 3000）

田七 + 蜈蚣 = 神龙百足散（命加 3000，气减 1000）

罗汉果 + 天南星 = 活络丹（气加 800）

活络丹 + 二仙化毒散 = 豹胎易筋丸（气加 5000）

## 拾遗补缺

1. 一开始，在去神龙岛前，会在船前遇到一名女子，她会出售一物。答应购买后，她会再要天价向你出售《四十二章经》，答应后会携款潜逃。韦小宝在悲愤中会领悟一招“一击匕杀”，攻击力在游戏初期可算很高。

2. 在王屋山，曾柔会给韦小宝一银月链，此物可以无限次重复获得——一个大 Bug。

3. 第一次到达雅克萨，在监狱旁有一名黑衣军官会让你送一封信给客栈的凯瑟琳，（记住凯瑟琳可有多位，别忘了 S&L 大法），完事后会学会使用火枪。

4. 第一次到达雅克萨，水池右侧有一名女子会给你一本高山流水，到莫斯科后有一个老头会教你“高山流水”，但并无大用。

5. 笔者玩时遇一路人说：“收齐五张中国魔法牌，在极北之城会发现宝藏“。笔者未曾玩出，望其他玩友能幸运地发现。

## 游戏秘技

在神龙岛上，如果很有钱，当老婆们叫你玩水时，不要第一时间去，先自己去神龙宫，进教坛走右边，再右拐进小练功房，有一垂死的人可卖给你千年灵芝，命气各加 2000，然后不要进迷宫，回来找媳妇，然后去海边。进迷宫前一定要多杀几只蛇，否则战斗中麻痹、中毒，只有等死了。

第二次出征雅克萨，在总督府打败萨尼儿之后，先不要急着去兵营。相信你现在应该有五张魔法牌（一张给了上书房小太监了），如有，请上楼梯，右拐，奇迹出现了，你可以提前到游戏制作新广部看一看，口令是：阿门。进去要尽量多和卡通人物说话，这可以获得很多好东西：二龙补心丹 10 个，命气各加 5000；变身套装、超人装命气各加 2000；防弹衣防加 550；蝙蝠侠头盔，功加 200，防加 100；必傻气弹枪，攻加 1200；万年人参等。

**注意：**1. 有一个想打架的卡通问你属于哪一派，要答第二个答案，否则他会打得你只剩一口气！2. 如果想回游戏中，要多转转，多说话，最后“雪狼”会放你回来。3. 此处可以存盘。




## 攻略指引

故事从名门大派天玄门与妖魔夜魆的战斗开始。第一场战斗主要是用来体现一下游戏的系统和设定，因为敌人的实力明显偏高，以殷剑平现在的能力实在是勉强了一点。在战斗中最好是跟在师父后面捡便宜，千万不要逞匹夫之勇。现实是残酷的，冲到前面肯定挨不了两个回合。



**第一篇：因缘**

这一关由于敌人在两个回合后有增援（小心四象门术的攻击法术），所以适宜用游击战术，且战且退到柜台旁，敌人就不能进行夹攻。另外，寒月的防御能力比较弱，让剑平掩护她进行魔法攻击吧。

**第二篇：紫金王鼎**

由于敌人数量较多，建议实行逐个击破，先把下方的几个干掉。另外，那个高世津虽然法力平平，但是剑法造诣不低。按照剑平现在的实力，是不能和他正面冲突的，最好在解决了其他低水平敌人后再集中火力向他下手。

**第三篇：狂剑客**

开始的时候我方有几个朝廷部队的 NPC，但他们在敌人强大的攻击下显得不堪一击，两个回合左右就全部“光荣牺牲”了。新加入的上官远是一个类似《炎龙》系列中骑士般的人物，他不但进攻能力强，而且具有打两格的能力，要好好利用。由于这一关敌人的能力过于强大，基本上我方个人是不能抵挡住三招的，所以切忌分散行动，应该集中起来以魔法、远攻击、近攻击的形式把敌人逐个击败。另外，开始的时候在上官远的右方有一道披甲符要先拿到手，它能够暂时提升我方的防御能力，对战斗有一定的帮助。

**第四篇：隐者**

其实这场战斗相对轻松一点，不过要小心新出现的敌人尸虫，因为它们具有远距离攻击（三格）的能力。总的来讲，这一关最好等敌人全部出现，以便增加点经验。另外，第 15 回合的时候战斗会因剧情而强制结束，注意节省时间。

**第五篇：十方鬼众**

开始的战斗比较简单，敌方的新怪物罗鬼的攻

击力很高，最好在一个回合内把它搞定，不然的话就麻烦了。后来出现的敌人能力相当强，不是现在可以应付的，最好还是交给剑圣处理。

**第六篇：亘古魂幡**

新加入的同伴鲜大叔攻击力很强，绝技“分天斩”对直线三格的敌人几乎一击必杀，所以他那边大家可以完全放心，而剑平那边只要大家集体行动相信问题也不大。另外，地图的左上方和右下方分别可以找到两件不错的武器，对以后的战斗大有帮助。

**第七篇：幽谷寒琴**

“仙姑”紫枫是一位精通法术的同伴，由于法力较高，可以一次为其他同伴补不少的生命，而且她的雷系魔法攻击的范围相当大，对会飞的敌人有特效。要特别小心的是分布在画面上方的羽魅，因为它们的移动力高，被它们成群接近的话一下子就能够围死我方一到两个同伴。

**第八篇：杀阵**

这一关战斗前有一个特别的情节会在杂货铺里发生，一位背着大酒坛的老伯在那里大叫没酒，为他找点酒吧……战斗开始的时候羽魅会自动过来，大家只要站在路口处就可以轻松对付。在二十回合内解决一定数量的敌人后朱慎会出战，之前被赠酒的不净散人也会出现与主角打赌谁先击倒朱慎。如果十九回合不能歼灭指定数量的敌人，朱慎会撤退，不净散人的剧情也不会发生。这里最好带个轰雷符来对付朱慎，另外有一个有趣的办法让不净散人输掉，就是不断把受伤的同伴送到他附近，他就会不攻击朱慎而帮我方同伴补血了。不管结果如何，不净散人也暂不会加入，如果要他以后加入的话这里一定要赢。

**第九篇：玄魔刻印**

这一关的敌人很多！而且敌人在一开始就发动起人海战术，真是相当有难度的一关。在战术的运用上应该以阵地防守为主，并且用魔法和各种攻击性道具有效地辅助进攻。在两个回合后，东洋的退魔师——真胤会前来支持，他的绝技“金刚杵”对冥系的敌人有特效。

**第十篇：悬天古径**

由于地形较狭窄，所以基本上我方会处于有利状态，只是小心天上飞的东西就是了。夏侯仪在25回合后会撤退，如果现在不能打倒他，会影响到以后他的加入。

**第十一篇：故人**

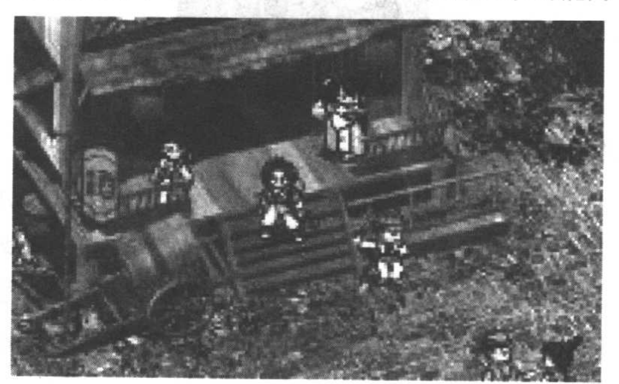
敌人的实力一般，只要注意给应奉仁加血就是了。不过他们每个人身上可是都带有500G的，而且红的还有道具，可别让师父都抢了。另外，如果全部天玄门弟子都生还的话，过关后师父会送你干将剑。

**第十二篇：密道**

一开始就可以发现队伍被包围了，最有效的战术是集中力量先对付下方的敌人，不要兵分两路，这样的话一来分散了实力，而且一到韩千秀的有效攻击范围（十分远），她会主动出击的。另外，韩千秀虽然实力比较强，但她没有近身攻击能力，所以只要一个回合，用四个同伴把她包围起来，她就只能任你宰割了。

**第十三篇：真相**

开始的时候除了高世津和灵山老人以外全部敌人都会攻过来，所以大家应该先集中兵力解决左方或右方的敌人。在消灭一定数量的敌人后，高世津和灵山老人会相继出阵，高世津的物理攻击能力大大加强了，但现在我们的队伍已经有足够的能力



对付他了，几个魔法再配合近身攻击，保证在一两个回合内把他打趴下。至于灵山老人，由于他会在血低于 300 的时候使用咒术“返命之阵”补血，

所以抓紧机会练功是上策，不过也要小心他的大范围攻击魔法。另外，新加入的韩千秀有四格的攻击距离，相当好用，不要忽略。

**第十四篇：萤火**

在前两个回合只有三人参加战斗，新加入的燕明蓉有一个“揽足神行”的魔法可以增加行动力，一定要使用。另外她的攻击魔法对死灵系的敌人（如紫焰妖灵）有特效，几乎一击一个。在第二回合后我方的其余同伴会前来相助，不过他们在地图的下方出现，要赶上来需要点时间，大家可以带个“神行符”来加快前进速度。敌阵中的化蛇攻击可导致中毒，所以在对付它们之前最好先带点解毒药；而妖灵有攻击力强劲的“化魂大法”，一定要优先解决。在和高戚的战斗中要注意回复，等级不高的同伴很可能抵挡不了他的一击。

**第十五篇：魔骸**

开始时敌人除了数量以外没有太值得注意的地方，只是一直杀过去就可以了。在对付鬼魄尸王的时候，不要浪费火力，因为它是不怕任何物理和魔法攻击的，接近它只会白白送死。所以只需要耐心等待两个回合，就会发生夏侯仪牺牲自己以“无天黑炎阵”破尸王邪咒的剧情，这以后对它的攻击就会变得有效了，不过仍要小心它的强大攻击力（魔法“群星揽华”对它有特效）。这里会有一点分支剧情，在打倒尸王后，紫枫询问过剑平后会以法器“定魂珠”令夏侯仪复活，从此他就会加入到你的队伍之中来。但也有夏侯仪不会复活的情况，条件是不能在五个回合内解决尸王。



**第十六篇：战阵**

这一关有一个特别条件是要求禁军的死亡人数不能超过六人，所以现在大家必须一开始就配合加速的魔法或道具往上冲，尽量保护正在撤退的禁军。

**第十七篇：祭天塔**

在通往塔顶的途中，不断传来咒语声，其实这是暗示本关是有时间限制的，在三十回合之内不能消灭全部敌人就会失败，所以时间是关键。敌人分成几批，不会进行主动进攻，其实只要前面大家给队员加过经验，这一关的难度不大。

**第十八篇：千魔啸夜**

这一关敌人数量很多，是相当艰难的一关。由于敌人会采取全攻的战术，再加上开始时大家处于比较有利的位置，所以适宜采用防御的战术，在开始的地方打持久战。基本上是让体力和物理攻击力高的同伴打头阵，其余的配合魔法进行远距离攻击，逐步削减敌人的数量。

**第十九篇：飞天**

黑龙解叟的实力相当强，它全身只有一个弱点，就是在头部。队伍分为上下两组前进，注意使用加速的魔法与物品，这样就可以尽快地到达黑龙的头部。另外，黑龙无法攻击两格以内的人，所以应该让剑平、上官远、鲜于超三人对它实行围攻，相信打败它也就只剩下时间问题了。

**第二十篇：埋伏**

这一关大家最好退到掌门石椅附近迎击数量可怕的敌人，因为在第八回合会发生寒月找到机关的剧情，到时候寒月会自动回到石椅那里，而且那里的地形对防守比较有利。大家千万不要和韩无纱正面冲突，她在这一关里是刀枪不入的，还是走为上策。注意，如果紫枫在这一关不幸牺牲的话，就会出现四个等级十二的妖将（HP5500），到时候大家都难逃一死。

**第二十一篇：神兵**

其实本关的目的就是让寒月走到画面左下方

的书柜下打开机关，这是一个绝好的练功机会，因为敌人是会无限出来的。另外，藏宝室里面有不少宝物，过关后找到的朱刃血剑对下一关剧情有影响，不要化掉。

**第二十二篇：突围**

在画面下方的敌人会主动进攻，应该优先解决，而韩无纱那边的敌人可以用计算攻击范围的方法一个个骗过来搞定。最重要的是，一定要让寒月用朱刃血剑攻击韩无纱一下，这样就可以破了她的邪器，剩下的工作就轻松多了。过关后会出现一个重要的剧情分支，在酒店的左上角有一位老婆婆（她可是仙人哦）会告诉你炼出玲珑镜玉和飞往地界的另一入口无炎岭的方法。如果没有发生这段剧情的话，出城后你就只有往“扶桑”走。另外，酒店门前那个算命大仙会告诉你炼出七色璎珞的方法，这对以后的剧情非常重要，一定要记住。

**第二十三篇：**

分支一：焚炎劫火

好不容易按老婆婆（太虚金仙）的配方炼出了“玲珑镜玉”（画面显示的是“玲珑净玉”），这样出城后就可以选择往无炎岭的路！那里的敌人全是炎属性的，懂冰魔法的同伴在这里可以大派用场。敌人分布得比较分散，而且并不会采取主攻，所以最好的方法是兵分两路各个击破。另外要注意的是本关是有时间限制的，限期为三十回合。地图坐标（x39，y5）的位置藏有本游戏唯一的一个“火凛冰实”，这是炼化出七色璎珞的重要物品。

分支二：黄泉幽径

燕明蓉在这一关的作用比较突出，她的“华”系魔法对付鬼是一流的，其次她还可以用“反禁制咒”防御麻痹等咒禁。在画面下方的三岔路口左边的敌人较强，而只要突围到右下角就可以通关了。这一关找到的重要宝物“七岳神剑”可是炼化真正的最强神剑——“古剑·龙皇”（攻击力奇高且带有召唤麒麟的效果）的原材料。

**第二十四篇：无还之道**

比较郁闷的一关。因为敌人不会主动进攻而且数量不少，过关需要花一段时间。队伍到这个阶段应该已具一定实力，所以抹掉所有的怪物也只是时间的问题，只要小心那三只会使用五雷正法的妖灵就可以了。

**第二十五篇：宿命**

本关的目的是全体通过左方的剑阵。开始的时候大家的处境极凶险，因为正右方近处剑阵中出现为数不少的敌人。在这里大家可以选择正面迎击或使用揽风神行避开敌人的战术，使用哪个战术要视实力而定。五个回合后剑阵中每回合都会有敌人出现，务必小心。

**第二十六篇：剑与非剑**

好一个剑圣，刚才明明说他一个对我们全部，没想到一转眼就分出了四个分身，而且每个还有雌雄两剑魂护法。剑圣是具有相当实力的对手，不但能够御剑飞行（以致一些近距离的攻击会因地形问题而无效），而且华系的魔法会被他完全吸收，所以最好用冥系法术对付。另外雌剑魂对法力的防御比较高，而雄剑魂则是一个肉搏机器，小心它们血低的时候会自爆，只要击倒剑圣它们就会自动消失。

**第二十七篇：古月**

战斗开始不久先会遇上几个怪物，以现在的实力解决它们很容易。六个回合后寒月（蚩尤）会主动飞下来，它的防御力很高，法术攻击对它的效果并不明显，最好各人计算时间差先蓄气，在一两回合内施展绝技把它解决（而现在最有力的攻击应该是狂魔大法加光轮斩，大约削它 HP5000）。蚩尤败阵后会回到七魔阵中施展黑焰罗刀，这时候的它妖力大盛，击倒蚩尤的唯一方法看来只剩下神剑了。蚩尤虽然不会离开法阵，但实力大增，能够顶住一次“灭朔死焰”的同伴实在不多，而且蚩尤的皮特硬，几乎是不可战胜的。其实，蚩尤是不用打的，只需要让剑平走到寒月身前就会发生神剑透体的剧情。

**第二十八篇：天琰神煌**

如果大家按第 22 关提供的线索走无炎岭并炼

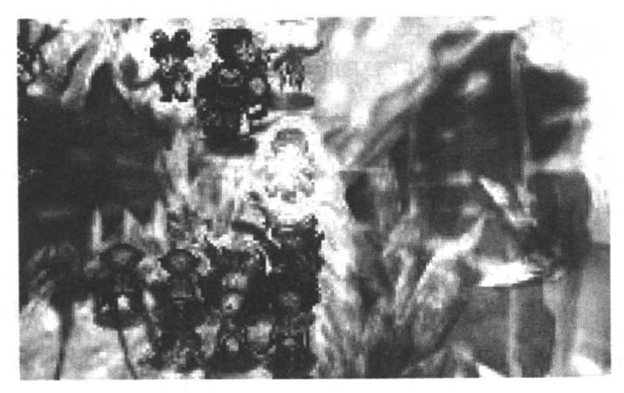
化出七色瓔珞的话，修复神剑和不净散人的剧情就会发生，没有炼出七色瓔珞的话就只是普通的一仗啦！敌人数量众多，而且能力不弱，最好让同伴们聚集起来先击退第一波的敌人攻势，然后再去对付下方的郸阴。郸阴老鬼现在已经是强弩之末了，可以很轻松地搞定。有七色瓔珞的玩家就有福气啦，因为本关不净散人（等级八十，法术相当高强）会作为 NPC 加入，过关后将正式加入成为最后一名同伴。另外，由于正在进行封魂仪式的关系，每个回合剑平都会减大约 1/3 的体力，在仪式完成后就会恢复，但之前要记得为他补血。

**第二十九篇：三界之门**

敌人以寒属性居多，火系魔法是制胜的良方。其他的战术还是基本上让鲜大叔、上官远这类“人肉挡箭牌”开路，第二线放些会法术的同伴，剩下的留在后面支持和补血就行了。至于两个大的敌人，现在也不必放在眼内，先蓄气然后一轮轰炸就可以搞定。其后剑邪从门中出来，把两个没用的家伙变成一只硕大的“赤炼鬼”来对付大家。这只怪物皮很厚，攻击力超群，但惧怕冰系的魔法，打败它相信要耗一点时间。

**第三十篇：无幻刹那**

这一关敌人的攻防能力一流，万幸的是没有会补血的怪物。开始的时候敌人会分左右两路攻过来，可以采用逐一击破的机动型战术或聚集在一起一次解决问题的铁壁型战术，不过采用后者需要我方有相当的实力。一般的敌人可以用属性相克的魔法搞定，对付大 Boss 剑邪时切忌心太软，要把所有看家本领全部使出来。



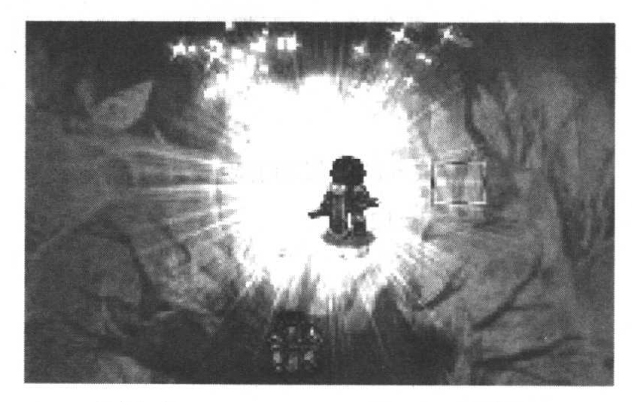
如果没有修复神剑的话：

BAD ENDING：打败剑邪之后，他还会奋勇再战一次，但此时的剑邪运起“天魔护铠”，所有的攻击都对其无效。三回合后，寒月使出“神魔封魂法”吸回蚩尤天地双魂大破剑邪的护铠；但为了世人、也为了剑平，她不得不念动“散魂灭魄大法”与蚩尤同归于尽，而剑邪随后也在狂笑声中倒在灵阙潭中爱人幽姬的身旁。为这一次的胜利而付出的代价实在是太大了，以后剑平回到人间娶了小师妹应灵华为妻，但他还是常常惦记着为了他而牺牲的寒月，期盼在久远的轮回中与她再次相会。

如果修复了神剑的话：

GOOD ENDING：打倒剑邪后，他竟然说现在才开始真正用全力作战，并且运起了极强的“天魔护铠”。现在的剑邪是绝对打不死他的，但只要剑平装备修好的九仪天尊剑走到他跟前，就会发生意外的情况。剑平欲牺牲自己向父亲发动最后一击，一阵耀眼的光芒后，竟发现剑邪卸去护铠气劲承受了全部的攻击。原来在剑邪内心的深处一直盼望有人能够阻止他，而他也被自己儿子的勇气与正义感所征服。剑邪临终前，除了祝福剑平和寒月外，还告诉大家蚩尤就算没有他的协助也会复活，看来，现在才是真正最终决战的开始。

## 角色完全分析



1.殷剑平

(1)无方飞剑 lv:15 迅：25 烈：25 神：25 魔：25 魂：25；

电射星弛 lv:33 迅：30 烈：30 神：30 魔：30 魂：30；

日轮神剑 lv:65 迅：65 烈：80 神：30 魔：30 魂：30；

火灵神剑 lv:65 迅：30 烈：80 神：30 魔：65 魂：30；

幻月神剑 lv:65 迅：30 烈：30 神：80 魔：30 魂：65；

飞星神剑 lv:65 迅：65 烈：30 神：30 魔：80 魂：30；

天华神剑 lv:15 迅：30 烈：65 神：30 魔：30 魂：80

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：古剑*龙皇。

炼化方法：避邪玉佩+翡翠碧沙=西方神徽；青钢剑+西方神徽=古印剑；古印剑+沈碧剑=灵剑朱雀；灵剑朱雀+燧石=古剑*龙形；古剑*龙形+两仪玄石=古剑*龙皇。

最强防具：紫去战衣。

炼化方法：明王军铠+鬼神金冠=紫云战衣。

（3）分析

由于五魂的限制，殷剑平不可能学全天烈五剑（日轮神剑、火灵神剑、幻月神、飞星神剑、天华神剑）。其实，只要学会最强的两招再配上古剑*龙皇就足以纵横天下了。其中日轮神剑和幻月神剑几乎相同，但范围缩小，所以学会飞星神剑和火灵神剑就够了，五魂要求为：迅 65 烈 80 神 30 魔 80 魂 30（这也符合日轮神剑的要求），lv91 时五魂就够了。总的来说，殷剑平各方面都很强，还能召史剑魂雄，实在很厉害。

2.封月寒

（1）所有法术的等级和五魂要求

天霜雪舞：lv:12；

封魔神道：lv:18；

焚灾之阵：lv:24 烈：30；

冰华之阵：lv:28 迅：15 神：15；

灵智真法：lv:40；

天火之术：lv:45 烈：50；

冰狱寒岚：lv:50 迅：40 神：40；

七桦真火：lv：62 烈：70；

玄凛冰煞：lv：70 迅：80 烈：25 神：80 魔：25 魂：25；

九俱焚灭：lv：70 迅：25 烈：100 神：25 魔：50 魂：25

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：梦想无双

炼化方法：辉月魂石+神乌金翎=流光镜玉；流光镜玉+赤炼火铜=赤霞珠；朱刃血剑+赤霞珠=天都水月；西方神徽+冥华紫晶=五尊神令；天都水月+五尊神令=梦想无双。

最强防具：七色蝶裳

炼化方法：玉女云袖+玄经绣带=瑶池舞衣；瑶池舞衣+紫蕴精玉=毁灭色蝶裳。

（3）分析

每人只能学十招法术或特技，封月寒共有十一种法术，而玄煞是最强的冰系法术。封月寒学会除玄凛冰煞外所有法术的五魂要求为：迅 40 烈 100 神 40 魔 50 魂 25，lv76 就能达到。

封月寒是法术攻击最强的角色，擅长冰火两系的法术，且学得很快，还能召唤两种幻兽，缺点是血太少，防御也不高。

3.夏候仪

（1）所有法术的等级和五魂要求

夺魄鬼咒：lv：42；

冰华之阵：lv：44；

血刃之阵：lv：48；

狂魔大法：lv：50 魔：100；

五雷正法：lv：52；

无天黑炎：lv：56；

冰狱寒岚：lv：60；

魔天降临：lv：62；

死灭之咒：lv：70 魔：100 魂：60。

（2）最强武器的炼化方法

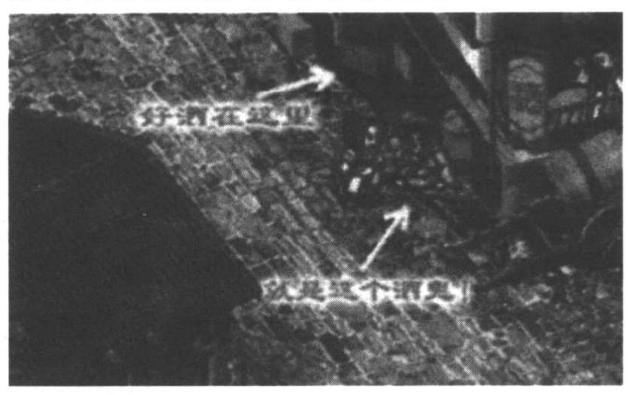
最强武器：搜魂攫魄抓

炼化方法：妖魔牙爪+翡翠骷髅=幽冥鬼爪；幽冥鬼爪+鬼魄碧晶=搜魂攫魄爪，胧影织衣+云龙珠=幽 x 魂锦；幽 x 魂锦+幽都玉玺=玄魔法袍，玄魔法袍+五尊神令=黄泉祭衣。

（3）分析

夏候仪学会所有法术的五魂要求为：魔 100 魂 60，lv74 就能达到。其中死灭之咒是游戏中最强的四种攻击法术之一，有长达 20 秒左右的全屏动画，

威力和范围就不用说了。夏候仪擅长冥系法术，但有一些敌人防冥系法术，那就用冰华之阵、五雷正法或冰狱寒岚吧，血刃之阵在一段时间内增强攻击力，当然特技的攻击力也同时增强。狂魔大法是可怕的法术，增强一倍攻击力，减 1/2 的防御力，配合血刃之阵和灵智真法能使特技的攻击力增强为原来的 3 倍以上，用殷剑平（装备古剑*龙皇）的飞星神剑一招可以砍掉剑邪 9xxx 格血。夏候仪的法术防御力是队伍中最高的，术（mp）比封月寒还多，血比封月寒还少，最早学会自己的所有法术。如果夏候仪没有加入，那就太可惜了。



4.紫枫

（1）所有法术的等级和五魂要求

五雷正法：lv：38 烈：30；

返命之阵：lv：46 神：50；

九天神雷：lv：54 迅：30 烈：50；

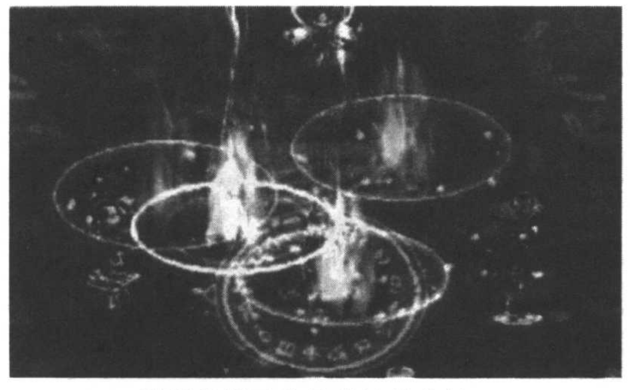
天瑞仙舞：lv：45 迅：50 神：50 魂：50；

狂雷电刃：lv：57 迅：40 烈：80；

神还大法：lv：65 神：70；

千煌雷烈：lv：70 迅：80 烈：100；

神护之阵：lv：70 神：100 魂：80



（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：七色彩绢

炼化方法：冰蚕玉带+云龙珠=凝玉纱索；凝玉纱索+两仪玄石=火浣银纱；火浣银纱+七岳神剑=七色彩绢

（3）分析

紫枫擅长加血和雷系法术，和封月寒一样，共有十一种法术。但由于五魂的限制，紫枫不可能像封月寒那样学会十种法术，只能学九种，学到七种时，要作个选择，学狂雷电刃和千煌雷烈？还是学神还大法和神护之阵？我个人认为，千煌雷烈是不亚于九俱焚灭和死灭之咒的游戏中最强的四种攻击法术之一，非学不可。紫枫学会除神还大法和神护之阵外所有法术的五魂要求为：迅 80 烈 100 神 50 魂 50，lv95 达到。紫枫也是个各方面都很强的角色，血和术都很多，靠加血法术能练到 99 级，唯一的缺点是防御力太低。

5.燕明蓉

（1）所有法术的等级和五魂要求

反咒禁制：lv：38 迅：30 神 40；

神威天光：lv：46 神：40 魔：30；

神气流转：lv：54 神：60 魔：40；

无我幻舞：lv：62 迅：60 烈：40；

圣日辉华：lv：70 神：100 魔：60 。

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：千纪流光

炼化方法：黑玉短剑+黑玉蛇戒=灵蛇剑；灵蛇剑+如意珠翠=千幻流光

最强防具：舞风霓裳

炼化方法：凤凰织锦+雾幻云袍=舞风霓裳。

（3）分析

燕明蓉擅长圣系法术，学会所有法术的五魂要求为：迅 60 烈 40 神 100 魔 60，lv94 达到。神气流转是加血法术，要尽快学会，学会后升级就快了。无我幻舞是特技而不是法术，威力十足，圣日辉华是游戏中最强的四种攻击法术的最后一个，射程 8 格，有近 30 秒的全屏动画，揽风神行是最有用的辅助法术，一段时间内增加 50%的行动力，配合“蓄劲”指令，一个回合将某人的行动力提升为原来的 3 倍，能一次移动 20 格左右，而且在游戏中很多强力特技的行动力要求很高，只有这样才能方便地使

用，燕明蓉的等级练高后，并不亚于紫枫的角色，是唯一的一个同时会强力攻击特技和法术的人。

6.真胤

（1）所有法术的等级和五魂要求

式鬼召唤：lv：27 神：40 魔：40 魂：40；

地御之阵：lv：35 神：40 魔：40 魂：40；

无方变幻：lv：40 迅：70 神：50；

不动之界：lv：48 神：70；

金刚法轮：lv：56 迅：45 烈：45 神：45 魔：45 魂：45；

鬼神破灭：lv：70 迅：50 烈：50 神：50 魔：50 魂：50。

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：无相法杵

炼化方法：檀木禅杖+乌光玄铁=枯明杵；枯明杵+风雷冠=八叶禅杖；西方神徽+翡翠碧沙=明尊舍利；八叶禅杖+明尊舍利=无相法杵

最强防具：雷光天铠

炼化方法：无相禅衣+云龙珠=青莲架裟；青莲架裟+两仪玄石=夜叉战甲；夜叉战甲+五尊神令=雷光天铠

（3）分析

真胤的无方变幻和不动之界没什么用，不用学。学会除无方变幻和不动之界外所有法术和特技的五魂要求为：迅 50 烈 50 神 50 魔 50 魂 5-，lv74 就能达到。破魔杵有封咒效果。鬼神破灭同火灵神剑范围一样，威力也几乎相同。真胤是略逊于殷剑平的全能型人物。

7.韩千秀

（1）所有法术的等级和五魂要求

双环映月：lv：34；

光轮斩：lv：55 迅：50 魂：30；

旋刃卷岚：lv：70 迅：100 魂：80。

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：回光银轮。

炼化方法：韩家双镰+如意珠翠=光轮斩；光轮斩+修罗鬼牙=回光银轮。

最强防具：玄乌羽衣

炼化方法：朱绸法衣+翡翠珠链=神隐披风；神隐披风+云龙珠=紫纱天衣；紫纱天衣+玄纹宝甲=玄乌羽衣。

（3）分析

学会所有特技的五魂要求为：迅 100 魂 80，lv83 达到。双环映月是直线攻击特技中射程最远的，为 6 格，有麻痹效果。光轮斩是射程最远的特技，攻击距离 5~9 格，威力也很大。旋刃卷岚是攻击范围最大的特技。韩千秀是远程攻击的好手，实力平均。

8.鲜于超

（1）所有法术的等级和五魂要求

鬼冥斩：lv：45 迅：30 烈：45 神：30 魔：40 魂：30；

断龙斩：lv：70 迅：50 烈：50 神：70 麽：40 魂：30

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：古剑*天罡

炼化方法：镔铁重剑+破金符=破甲重剑；破甲重剑+西方神徽=鬼斩刃；鬼斩刃+古剑*巨阙=古剑*天罡

最强防具：血凛咒甲、玄武护铠

炼化方法：蟒神甲+青龙道装=龙王铠；龙王铠+天罡令符=紫金战铠；赤炼火铜+翡翠珠链=朱焰妖瞳；紫金战铠+朱焰妖瞳=血凛咒甲；紫金战铠+玄经乡带=玄武护铠

（3）分析

学会所有特技的五魂要求为：迅 50 烈 50 神 70 魔 40 魂 30，lv69 就能达到。断龙斩是威力第二强的特技。鱿于超的血最多，防御力最高，是“肉垫”的最佳人选。装备古剑*天罡后是攻击力最高的。



9.上官远

（1）所有法术的等级和五魂要求

回风枪：lv：18 迅：20 烈：40 魔：30 魂：30；

钢烈破：lv：52 迅：40 烈：60 魔：30 魂：30；

天将奔烈：lv：70 迅：80 烈：100

（2）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：武电金戟

炼化方法：虑咆枪+云龙珠=龙王叉；龙王叉+风雷冠=紫电金戟

最强防具：血凛咒甲、玄武护铠（防御力+300，火-50%，雷-50%，冰-50%）

炼化方法：参见鲜于超

（3）分析

学会所有特技的五魂要求为：迅 80 烈 100 魔 30 魂 30，lv77 就能达到。自身的攻击力是所有人物中最高的，但紫电金戟的攻击力太低，大家都装备最强武器的话，其攻击力只能算是中下。天将奔烈的攻击力偏低，和无我幻舞差不多，耗的术又特别多，实在是不中用。上官远防御力不高，血也不算多，战术太少，游戏前期后期都是杀手（杀小兵）。

10.不净散人

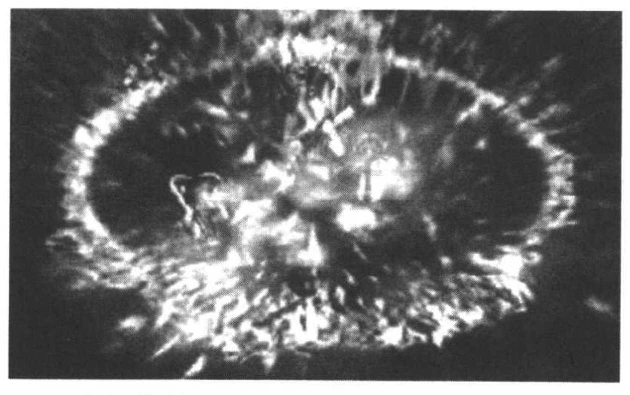
（1）最强武器及防具的炼化方法

最强武器：酒仙葫芦

炼化方法：无

最强防具：散仙道袍

炼化方法：无



（2）分析

不净散人一出场就是 lv80，会封魔神道、灵智真法、神威天光、神还大法四招法术，没有新的招术了，除了血太少，其他属性还不错。

补充：防具：紫微仙衣（防御力+260，火-40%，雷-40%，冰-40%，幻-40%，华-40%，冥-40%）

炼化方法：雾幻云袍+翡翠珠链=雪羽披风；雪羽披风+紫蕴精玉=紫微仙衣

## 隐藏宝箱大公开

**注：坐标以左上角为（0，0），依此类推**

第零幕 独行

第一幕 因缘（21，22）佛珠

第二幕 紫金王鼎（16，10）300 两

第三幕 狂剑客（14，32）紫蕴精玉

第四幕 隐者（14，15）鬼神天酿（21，22）翡翠碧沙

第五幕 十方鬼众（12，19）翡翠骷髅（26，8）凤凰织锦

第六幕 亘古魂幡（9，4）啸风枪（28，19）蝉翼短刀

第七幕 幽古寒琴（13，17）灵泉玉露（14，6）凤凰织锦（30，19）妖磷石

第八幕 杀阵（3，10）破魔朱绫（16，28）聚元散（10，25）轰雷符

第九幕 玄魔刻印（6，23）炼血珠（13，19）炼血珠（3，22）紫蕴精玉（17，29）玄机道卷

第十幕 悬天古径（11，6）鬼神天酿（12，15）迅神五书

第十一幕 故人（8，23）续命神药（4，13）雾幻云袍

第十二幕 密道（5，19）辉月魂石（6，38），聚元散（22，19）灵泉玉露（24，24）火铜轻甲

第十三幕 真相（3，16）破邪银针（21，16）辉月魂石（12，15）辉月魂石（12，11）八络血（12，19）水镜

第十四幕 萤火（4，25）鬼神天酿（12，18）火铜轻甲（6，41）熊王金胆

第十五幕 魔骸（7，15）迅神五书（21，28）青铜锈剑

第十六幕 战阵（4，36）大补丸（16，14）聚元散（19，8）明王军铠

第十七幕 祭天塔

第十八幕 飞天

第二十幕 埋伏（7，15）翡翠碧沙（17，17）辉月魂石

第二十一幕 神兵（14，14）玉女云袖

第二十二幕 突围（22，3）翡翠匕首（28，24）云龙珠

第二十三幕 黄泉幽径

第二十四幕 无还之道（17，69）云龙珠（7，35）破邪银针（3，22）青龙道装（4，17）八络血（19，10）玉女云袖

第二十五幕 宿命（39，19）封魂鬼刃（5，19）龙骨碎片

第二十六幕 剑与非剑（15，14）修罗鬼牙（2，12）紫蕴精玉（10，9）十圣金丹（16，40）风雷冠（12，32）翡翠碧沙（15，25）熊王金胆

第二十七幕 古月（11，45）天罡令符（15，45）玄机道卷

第二十八幕 天琰神煌（5，2）十圣金丹（11，40）两仪玄石（16，29）风雷冠（25，4）九转复元丹

第二十九幕 三界之门（22，45）古剑*巨阙（11，14）鬼神金冠（16，20）九转复元丹

第三十幕 无幻刹那

第三十一幕 天之巅地之崖（33，26）两仪玄石

第三十二幕 千幻华舞（23，14）两仪玄石

## 快捷键

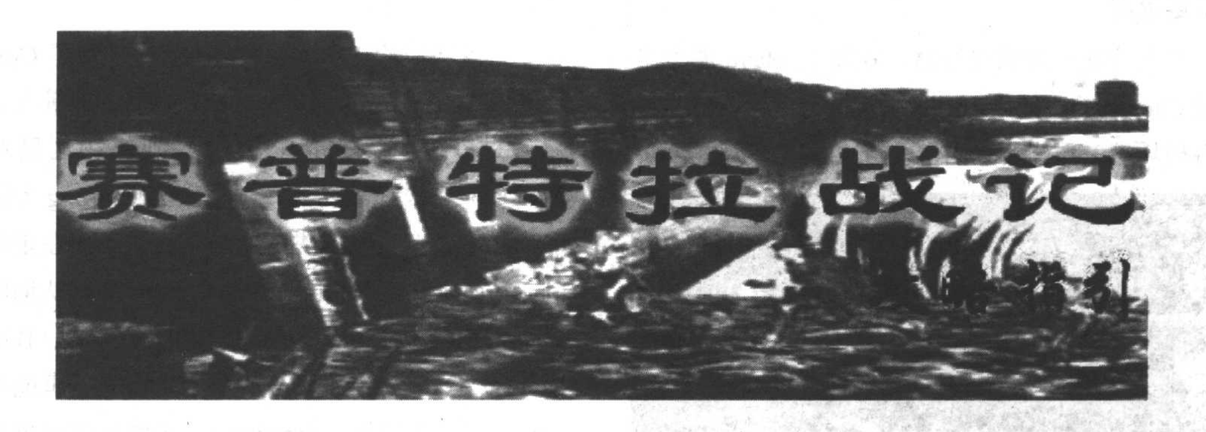
在战斗模式中的快捷键：

F1：查看光标所在的人物信息；

F2：看战场的缩小地图；

F11：在屏幕的左上角显示平均更新率，正常值是25，如果低于25就说明电脑不够快；

F12：立即退出游戏。




## 攻略指南

这是一个被称为 Septerra 的星球，共分为 7 层，每一层都居住着不同的种族。7 层都围绕着一个世界之轴旋转，而层与层之间旋转方向都正好相反。在相当长一段时间里，各层之间的人民都友好地相处着，可随着住在第一层的 Chosen 开始他们的军事行动，整个星球开始陷入了动荡之中。

### 第二层世界

对于 Maya 和 Grubb 来说，这并不是美好的一天。当他们正如平常一样在沙漠上收集垃圾时，一支 Chosen 的舰队从上空掠过。二人匆匆赶回位于沙漠中央的 Oasis，把这个消息转告给叔叔和市长，可后者只对追捕城里的武器走私犯感兴趣。无奈之下，Maya 只好听从叔叔的劝告去城外的神庙找 Azziz 继续她的学业。

从叔叔家出来，向下走，在城市的右下角就是出口，在那里还遇见了市长和几个机器人。出了城，向左走，Aziz 向 Maya 介绍了一些世界的历史和传说，并送给了她一张水之卡牌（Water Fate Card）。告别 Azziz，回到绿洲之城，在叔叔家 Maya 见到了逃课的 Tori，不过没和他说上几句话，这个小鬼又开溜了，叔叔建议 Maya 去城外的抽水站（Water Pumping Station）找找看。

出城后向下走就来到了抽水站，一进去，Maya 就发现 Tori 正在那里和 Doskias 交易武器，原来 Tori 就是市长一直在寻找的走私犯。见到 Maya 后，Tori 立刻就逃走了。这时，出现了三名从第三层世界上来的被追捕的罪犯，无奈之下，Maya 只好和他们开战了。击败他们后，她得到一张生命卡牌（Heal Fate Card），又在抽水站附近找到了一条电缆（Conduct Wires）。她返回绿洲之城时，已经从神圣卫士那里得到消息的市长，认定她就是要寻找的走私犯。

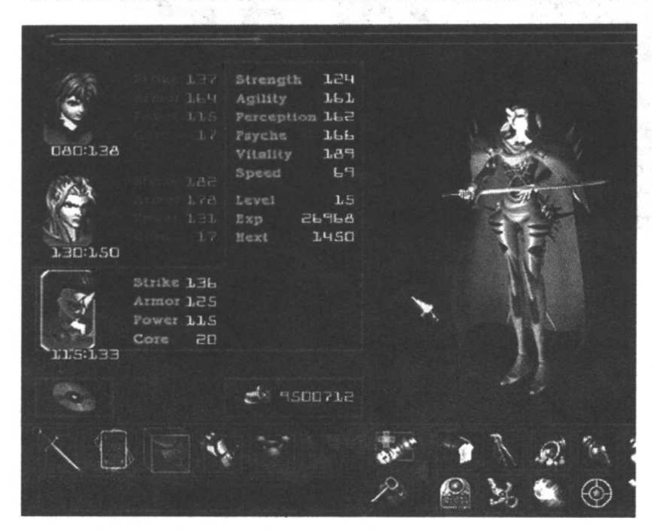
他命令那些机器人一旦发现 Maya 就逮捕她。不过 Maya 很快就让那些机器人明白他们现在所受到的不平待遇，并使他们决定罢工。乘着市长和那些机器人争吵的时机，Maya 回到了叔叔家，叔叔告诉说 Tori 很可能逃到了亡命峡谷（Outlaw Canyon），不过去那里的路途相当遥远，也很危险，因此最好找上 Grubb 一同前去。

Grubb 住在城外工场（Grubb' s Workshop）里，在向他说明了目前的情况后，Grubb 同意和她一同前去（离开 Grubb 家时别忘了拣起地上的那台发电机，Power Generator）。来到抽水站，爬上阶梯，会发现前行的路被一个巨大的风扇挡住。在一边有一个控制开关，让 Grubb 去查看它，然后把发电机和电缆交给 Grubb，他就会把风扇停住。

沿着抽水站后的水管(按 Tab 键可查看地图)，Maya 一行来到了亡命峡谷（之前可以先去下方的 Galdon 逛逛）。在里面终于找到了 Tori，这时，神圣卫士再次出现。他指责 Maya 和 Tori 把武器卖给了支持甄选者的武装分子，不过忽然出现的一群杀手把这个可怜的家伙给干掉了。Maya 感觉整个事件的发展并不寻常。她决定亲自去探察一下甄选者的情况，同时让 Tori 回绿洲之城去警告那里的人小心甄选者的入侵。

## 第三层世界

坐上停在一旁的飞行器，在路上 Maya 遇见了一艘 Chosen 的飞船。在飞船内，Maya 听到了 Chosen 准备破坏第三层世界的神圣卫士组织的阴谋。下了




飞船，先向右走到一座农场，让 Grubb 和站在那里的一个正在喂鸟的老妇人交谈，在帮她修好收音机后，会得到一包鸟食（Bird Seeds），接下来去商店买一个瓶子（Acid Vial），之后就可以离开了。

出了农场，向左拐来到一个墓地，在里面 Maya 遇到了一具僵尸。在干掉它后，地上留下了一滩酸液，可用刚买的瓶子盛上一点这种液体。在墓地的左侧有一尊无头雕像，后面似乎有一个通道，或许找到这尊雕像的头后就可以进去了，现在可以暂时离开这里，去位于墓地右上方的风之城（Wind City）了。

先让 Grubb 和站在地图左上角的男人交谈，帮他修好计算机，这样可以得到一些东西。接下来去图书馆，在右边的桌子上放着刚才在墓地里见到的那尊雕像的头（Draxx' s Head），用酸液把头从底座上取下，然后回到墓地，把头安回雕像上，此时它立刻变成一个怪物，居然对 Maya 等人展开攻击。在战胜它后，可以得到石之卡牌（Rock Fate Card）。现在可以进到地下墓室了，拉下右边的开关，打开门，来到墓室深处的教堂。在教堂里神圣卫士的首领 Bowman 被 Doskias 杀害，只有 Maya 一行和剩余几人逃出。这时，一个叫 Corgan 的神圣卫士会加入队伍。走出墓室，Corgan 会打开通往墓园的门，在拉动位于墓园右下方的开关后，就可以从右上方的铁门处逃走了。

在墓地后的山道上，Maya 一行见到了 Corgan 的女友 Layla。众人商量后，决定由 Maya 等人去第五层世界寻找救兵，剩下的人则留在这里对抗 Doskias。不过在这之前必须先去 Armstrong 为留守的神圣卫士取得物资供应。出了山道，向左走就来到了 Armstrong，这里已经被 Chosen 的军队彻底摧毁了。在战胜 Selina 后，可得到防护卡牌（Barrier Fate Card）。在 Armstrong 的左上角的箱子里能找到 Layla 需要的物资（Supplies），在城里的中央花园还有一个纪念碑，不过上面的图章被取走了。

回到 Layla 处把物资交给她后（可得到召唤卡牌，Summon Fate Card），就该准备去第五层世界了。回大地图上，先向下走来到航运中心（Helgak Port），不过需要有护照（Passport）才能乘坐飞船。先离开这里来到农场，在武器店里让 Corgan 和站在老板边的那个人交谈，他就会打开一条秘密通道，进去后，能到达风之城的图书馆，和里面的僧侣交谈后，他就会交给 Maya 一张护照。

## 第五层世界

现在可以去航运中心了，交出护照后就可以搭机前往第五层世界，可路上飞机被交战中的 Jinam 和 Ankaran 的军队击落了。当 Maya 醒过来后，发现自己被人救下。谢过他们后，走出房间，在商店外从一个人手上拿到了 Corgan 的剑。接下来走到城镇的出口，在右边的铁丝岗里找到 Corgan。把剑交给他后，回去和那两个 Jinam 的机器人交谈，他们会带 Maya 进去，在和 Corgan 联手战胜他们后，就可以离开 Gregor 了，接下来去地图右边的 Mesa Canyons，从左下方的出口出去，来到 Jinam 战船（Jinam Battleship），在里面可以找到 Grubb 和一张 Holodisk，此外船上还有一扇门，不过没有钥匙。离开这里后，去下方的 Ankaran 基地（Ankaran Base），和里面的 Led 谈一谈，并用一旁的播放器播出刚才那张 Hododisk 里的内容，从上面得知 Jinam 和 Ankaran 之间的战争完全是 Chosen 搞的鬼，之后 Led 就会要求 Maya 去刚才那个飞船里找一台发动机，这样她就可以修好那艘飞船了。走之

前让 Maya 和 Led 身边的那个士兵交谈，可以拿到一个 Jinam Dogtags，现在回到刚才的飞船里，用刚拿到的 Dogtag 打开那扇原先开不了的门，在里面可以找到 Led 要的东西。

把发动机交给 Led 后，就可以去 Ankaran 的首都（Ankaran Capitol）了，和指挥部里的官员交谈后（让 Led 和门口的警卫交谈）得知 Led 的父亲——Ankaran 的最高指挥官已经去了实验室（Ankaran Research Lab），之后那名官员会为你打开一条通道。穿过地道，终于来到了实验室，Led 的父亲已经开动了最终兵器，幸好 Selina 及时出现，把众人救下。

**第四层世界**

在 Selina 的帮助下，Maya 等人顺利地逃到了位于 World Bazaar 红灯区（Redlight District）的一个旅馆。先上到 2 楼，在右边的房间里有一个赏金猎人，他手上似乎有一把开启地下通道的钥匙，不过如果和他硬拼是打不赢的，要智取：先从他身后的门出去，在门后可以见到一台吊车，让 Grubb 检查后，就会从车上放下一个箱子。现在回去向那个赏金猎人挑战，在战斗时攻击他身后的那个箱子，就可以轻松地战胜他，得到钥匙了。

离开红灯区，去 Bounty Hunter District，在那里可以找到一条被锁住的下水道。用刚得到的钥匙打开一边的控制开关后，可以从里面救出 Araym。回旅馆带上 Araym，去 Shipping Transport 让他和船长谈谈，就可以乘坐飞船了，走之前记住去商店买三个耳塞（Earplug）。

**第七层世界**

下船后，先来到地图右上方的山道（East Mountain Caves）。这里有两个出口，左下方的那个出口通往一个熔岩池，不过进去之前要先装备上耳塞。进入熔岩池后，就有一个 Boss 要对付，要战胜它必须摧毁池子周围的三根柱子，用水系的召唤魔法会比较有效。胜利后可以得到一张火之卡牌（Hell Blast Fate Card）。

了结了 Boss 后，从上方的出口离开，回到大地图上。下一目标是矿区（Mining Ruins），在里面可以找到一盏灯笼（Biolum Lantern）和一包炸药（Explosives）。现在先离开这里，去地图左边的黑湖（Dark Lake），在沼泽旁引爆炸药，就会出现一条通道。从左上方的出口离开，来到 Helgak Graveyard，在里面可以找到一块骨头（Helgak Bone）。现在先离开这里，沿原路回去，搭机前往第三层世界，然后去农场，忙把刚得到的骨头交给道具店的 Carver。他会帮把这块骨头雕成长笛（Helgak Flute）。

回到第七层世界，去位于黑湖下方的森林（Mold Forest）。从上方的入口进去，在里面迷宫中可以找到一株红色植物。使用长笛使植物开花，然后用灯笼装上里面的液体。现在回到搭机处右上方村庄（Bone Circle Village），在村口的柱子上使用灯笼后就可以进去了。进村后，和里面酋长（Underlost Chief）交谈，他会给 Maya 一个新同伴 Badu。带上他回到森林（在山道的出口处，Badu 还会发现一块矿石，不过暂时无法得到它），让他检查迷宫左上方的那扇石门，就会打开它。穿过这个迷宫，就能到达矿坑了。在矿坑的某一深处，终于找到了 Kaleb，不过这家伙留下一个巨大的采矿兽后就溜走了。这个怪物不太容易对付，我建议让 Badu 保持最强攻击的状态，而另两名队员则负责补血以及攻击未张开护甲的怪物。一旦这家伙张开护甲，就立刻让 Badu 攻击它。

战胜采矿兽后，众人进入了 Chosen 的飞船里，在到达驾驶室后，飞船被另一支 Chosen 的舰队击中，坠落到了第六层世界。

**第六层世界**

醒来后，先拣起地上的透镜碎片（Lens Shard），然后去地图右边的海盗基地（Mountain Pirate Base West）。从上方的出口离开，来到一个叫 Pranno 的小村庄，在里面的旅馆里见到了其他的队员。带上 Araym，在村子里的一棵植物上还可以找到一帖解毒剂（Antidote Herb）。回到海盗基地，上到第二层，在右下方有一个出口，在那里能找到一只 Helgak 和他的巢。击败这个怪物，从巢里拿上一个蛋（Helgak Egg）后就可以离开了。

现在来到海盗基地左上方的镇子（Scumm Town），先去船坞（Shipping Docks），拣起门边桌上的钻子（Drill），然后让 Araym 和里面的船长交谈，Araym 就会把他身后那份旅客名单（Manifest）偷到手。把名单交给门边的守卫，他就会允许 Maya 等人通过，不过现在还需要一把钥匙才能进入。先离开这里去商业区（Barter Mall），在里面可以找到一间纹身店（Tatoo Parlor），和里面的店主交谈后，她会告诉 Maya 只要给她一些 Helgak 的血她就能帮 Maya 在身上绘上纹身图案，然后去道具店买块肉（Meat），就可以离开这个镇子了。

接下来去位于镇子下方的沼泽（Green Mire Swamp），先去东部沼泽（East Marsh），在那里的左下方可以找到几只水蛭（Leeches），把肉喂给它们后，你就可以得到这些虫子了。现在去西部沼泽（West Swamp），在那里的一株睡眠草上可以拿到一颗催眠弹。现在去下方不远处水塘边，用那个蛋喂水里的怪物，它就会昏睡过去，然后把水蛭放到它身上，就能得到 Helgak 的血了。

现在先回到 Scumm Town，把水蛭交给纹身店的老板，她会帮 Maya 在身上绘上图案。再回到沼泽，进到南部沼泽（South Marsh），在里面找到了 Lobo——Araym 的老友。在得知 Maya 已经纹身后，他就会交给 Maya 一把钥匙和一个闪光弹（Flare）。拿到钥匙回到 Scumm Town 的船坞，用刚得到的钥匙就可以打开那扇门，进到飞船里了。

下船后，Maya 会被关到一间牢房里，干掉门口的守卫后出来，离开这座监狱。外面是一座大迷宫，有不少的开关，最好边看地图边走，不然很容易迷路的。从左下方的出口出去，这里又是一个迷宫，在那里的一个出口（在水边）可以找到放闪光弹的地方。当同伴们到了后，就可以去找 Connor 了，要到达他那里，首先要找到 Blue Isle Key，用它打开锁住的蓝门，然后在里面拿到 Red Isle Key，再用它打开被锁住的红门。在里面见到 Connor 后，就要开战了。对付他的最好办法是攻击他身边的那两挺机枪，当你连续击中它们三次后，机枪就会掉转头去攻击 Connor。

战胜 Connor 后，能得到一把钥匙（Key Ring），用它能放出被关在监狱里的人。接下来回到刚才放闪光弹的地方，坐上飞船，就可以离开这里了。



**第一层世界**

现在 Maya 可以在各层之间自由走动了，旅途的下一站是第一层世界，不过在此之前先去处理一下队伍中的内部矛盾。

先来到位于第二层世界的 Outlaw Canyon，那里有一扇原先无法进入的门，不过现在只要带上 Selina 就能进去了。在里面战胜几个赏金猎人后，就能得到一块图章（Armstrong Seal），带上它回到第三层世界的 Armstrong，来到中央公园纪念碑前，把图章安上，不过在这之前要对付一个怪物，战胜它最简单的办法就是在它身上使用回复类药品，在安上图章后，Corgan 会出现，并与 Selina 化敌为友。

接下来带上 Grubb 和 Led 去位于第 5 层世界的 Ankaran Capitol 的指挥部，他们会把那里的门打开，然后 Maya 可以进去寻找生还者，这时会出现几个敌人，如果选择帮助 Led 的话，就能撮合 Grubb 和 Led 这一对。

最后带上 Lobo 去位于第 5 层世界的 Jinam 战船，让他检查右上方的出口前的控制器后，就可以进到舰桥，在里面的尸体上可以拿到一张通行卡（Jinam Security Pass）。出来后，在左上方的一间房间里有一台仪器，Lobo 可以从上面下载一些关于如何治愈疾病的资料。然后离开这里，回到 Gregor，让 Lobo 和商店门口的 Malcom 交谈后，他就能治好 Ankaran 的病，而 Led 也能和 Lobo 成为好友。

现在该去第一层世界 Chosen 的首都（Chosen Capitol）了。一进去，就发现他们正在打内战，先去西区（West District），在左下方的一个箱子里找到一把红钥匙（Red Capitol Key）。接下来去东区（East District），用红钥匙打开锁住的门，在里面会找到一台坦克发动机（Tank Engine）。最后去中心区（Central District），用发动机移开挡路的坦克，在里面的右部可以找到一个扳手，拉下它后，就会出现一条新的通道。

在中心区的尽头是 Chosen 的宫殿。这里是一个由数个迷宫组成的地方，在这里首先需找到一把蓝钥匙（Blue Palace Key），然后用它打开主通道上的蓝锁，在里面的迷宫中可以找到第一个 Magi。对付他的方法是攻击环绕在他身体周围的 3 个光球，使它们在 Magi 周围爆炸。收拾掉这个这个家伙后，能得到一把钥匙（Red Palace Key）和一张卡牌（Law of Marduk Fate Card）。回到主通道，用刚得到的钥匙打开红锁，在里面可以找到第二个 Magi，对付他用普通攻击就够了。战胜他后，能拿到一把黄钥匙（Yellow Palace Key）和卡牌（Slow Fate Card）. 再回到主通道，用钥匙打开门，干掉里面的第三个 Magi，对付他也是用普通攻击就够了。战斗结束后能拿到绿钥匙（Green Palace Key）。现在该对付三个 Magi 了，其实他们比单个的 Magi 还要容易对付，战斗时只要注意补血就可以了。在击败他们后，可以得到一把钥匙（Core Keys）。

**第三层世界**

从 Chosen 的首都出来后，Maya 一行先来到了第五层世界的 Ankaran Capitol，在那里的一个赏金猎人身上有一把打开实验室 （Ankaran Research Lab）的钥匙。得到它后，来到实验室，在里面可以找到三个毒气面罩（Breather Masks）和一台钻石切割机（Diamond Cutter）。然后回到第七层世界的矿区（Mining Ruins），把身上的透镜碎片（Lens Shard）和钻石切割机交给那里的矿工，他就能帮你把碎片打磨成透镜。

接下来去第四层世界 World Bazaar 的红灯区（Redlight District），在道具店买一个混合器（Mix Bowl）和玻璃瓶（Terrarium），然后把你从 Pranno（在第六层世界）得到的解毒草（Antidote Plant）和长笛（Helgak Flute）混合在一起，制成解毒药（Mold Antidote），这东西是给那个矿工的。不过先别急着把药给他，因为这里有一个程序上的 Bug。现在去第二层世界 Oasis 城里的垃圾场（Junk Heap），在赶走那两个机器人后，可以在他们身后垃圾堆里找到一条绳子（Pipe）和一个铁钩（Hook）。然后回到第七层世界的 Helgak Graveyard，在那里水塘中的 Helgak 壳（Helgak Shell）上使用绳子和铁钩，就可以拿到它。

现在回到第三层世界的 Layla 那里，她会给 Maya 一把钥匙（Reservoir Key），接下来去风之城（Wind City）的水库（Reservoir），用钥匙打开门，然后使用 Helgak 壳渡过河去（记得带上 Lobo!!）。

又要走迷宫了，第一个比较好走，拉动右上方的开关后就可以通过了。在第二个迷宫，你要找到两个神圣卫士，他们在地图的右上部。见到他们后，这两个卫士会告诉你如果能够切断右边的能源供应管道，就有希望解放风之城。进去后，在管道的一段上让 Lobo 用透镜把它融断。然后就可以离开了。



现在从左边的出口离开这里，第三个迷宫需要拉开两个开关才能出去。离开这座森林后，回去找到 Layla，她会请求 Maya 帮助他们解放风之城。去农场，从道具店的密道下去，来到图书馆，那里的僧侣会打开通往迷宫的门，穿过这几个迷宫后，Maya 一行来到 Chosen 的船上，在里面见到了 Doskias 的手下 Balcaam，这家伙不难对付，战胜他

后可以得到两张卡牌（Observe 和 Affext All Fate Card）。

回到风之城，在神圣卫士的大教堂里找到了Layla，与她交谈后就可以离开了。走之前，别忘了拣起道具店外的那罐喷漆（Spray Can）。

**第七层世界**

现在回到第七层世界的森林。它的右边有一条通道，由于那里的空气恶浊，须戴上防毒面具才可进入。在迷宫右上部有一个通往地下的路口，在左边可以找到两个洞穴。在里面可以得到打开右边最后一个洞穴的钥匙，在里面找到一个爪子（Hell God Claw），把它和 Core Key 结合在一起，然后带着它去 East Mountain Caves 的熔岩池（就是那个需要带耳塞才能进去的地方），把那把和抓子合在一起的钥匙放入，就能得到一把新的钥匙（Revealed Core Key）。接下来带着这把钥匙前往第二层的神庙，把它交给 Azziz 看看，可以再得到一把钥匙（Chosen Sewer Key），然后回到第七层的森林。

从以前 Badu 打开的那扇门回到矿坑，由原先打败采矿兽的地方进去，在里面可以依次找到四把钥匙（Red、Yellow、Green、Blue Core Key），最后能遇到一个怪兽，对付它用水系的召唤魔法比较好。战胜它后，能得到一张卡牌（Mirror-Fate-Card），之后在里面会遇到 Doskias，不过他迅速炸毁了矿坑，幸好 Maya 等人及时逃出。

**第一层世界**

现在回到第一层，用 Azziz 给你的钥匙打开位于 Chosen 首都右上方的 Chosen Sewer。在里面没走多远，Mays 等人又回到了 Chosen 的王宫，这回要寻找的是一把绿钥匙（Green Palace Key）。用它打开主通道上的门后，在里面遇见了 Doskias 的另一个手下 Kaleb，在战胜他后，得到了世界末日计划（Doomsday Blueprints）。从原路出来， 回到第二层的神庙，把计划书给 Azziz 看后，他要求 Maya 去第六层阻止 Doskias 的计划。

**第六层世界**

Diskias 的毁灭机器在 Pranno 村的上方，在里面要做的事就是摧毁它们，对付这些毁灭机器用水系的召唤魔法会比较容易。在迷宫的最深处，Maya 找到了控制这些毁灭机器的中心电脑，可就在即将摧毁它的时候（可得到一张卡牌 Chaos-Fate-Card），Doskias 的手下 Balcaam 出现了，他杀死了刚来增援的 Layla，众人只好匆忙撤离。

回到第二层的神庙，向 Azziz 打听 Tori 的去向，然后回到 Oasis，向叔叔询问 Tori 的情况，并且得知 Grubb 的那些机器工人被市长改装成了战斗机器人。现在离开 Oasis，带上 Corgan 去上方的工厂（Factory），在那里会遇见 Tori，从他口中得知那些改变机器人的芯片是从工厂里偷出的。接着 Corgan 会使用神圣卫士的能力打开工厂门口的封印，在工厂里大家见到了这个星球的守护者，并知道了使 Layla 复活的方法。而且他们还给了 Maya 一张磁盘（Reformatting Disk），用它可以使那些机器人恢复原状。

现在带上 Grubb 回到 Oasis 的炼钢厂（Smelting Complex），在左上角的计算机上使用磁盘，就可以使那些机器人恢复了，此外还拿到了一把钥匙（Canal Key）。

**第四层世界**

拿到钥匙后，来到 World Bazaar 的 Shipping Transport，用它打开下水道的门。这时会出现一个 Ankaran 的士兵，他会告诉大家 Led 的父亲并没有死，而且希望能和 Maya 等人见面。赶回第三层的农场后，在那里的旅馆里见到了 Led 的父亲，他告诉大家在这一层有一个 Jinam 的秘密基地，里面有一种能对付毁灭机器的秘密武器。秘密基地的入口在墓地里，最后，他还交给了 Maya 一个炸弹（Explosives）。

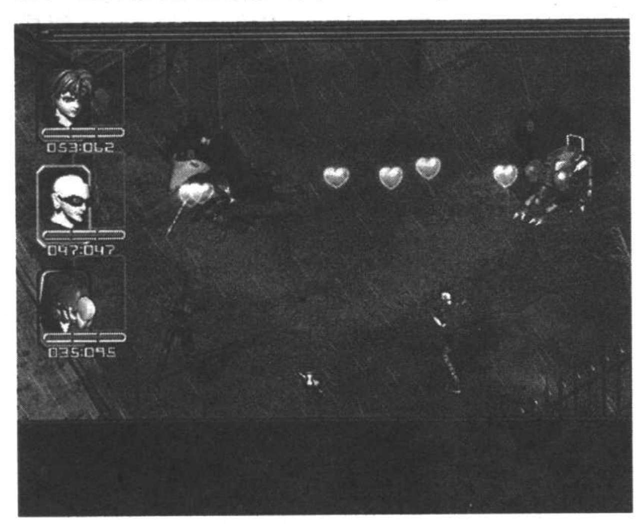
见过 Led 的父亲后，众人又赶回 World Bazaar。从刚打开的下水道进去，来到了透镜森林（Lens Forest）。在森林的右下角，发现了一道奇怪的光束，在旁边的植物上采集到了医疗草（Healing Plant）和光藤（Optic Vine），此外还用玻璃瓶（Terrarium）收集了一些树叶。

### 第六层世界

从森林出来，来到位于第六层世界的 Chosen Ruins，把光藤安到门边的控制盒里，就可以把门打开了。这里面的迷宫不算太复杂，只要仔细观察地图，应该不难通过。在迷宫中能找到两张卡牌（Speed 和 Cloak Fate Card）和护身符（Chosen Talisman）。接下来回到第二层的工厂，把护身符和医疗草交给守护者，他们就会复活 Layla。

### 第三层世界

现在带上 Corgan 回到风之城的大教堂，在里面见到了 Layla，不过她看起来和以前不太一样，没办法，这大概就是复活的代价吧。Layla 告诉众人下



一个任务是找到 Jinam 人研制的秘密武器。不过不要急着去墓地，先坐船来到第七层的矿区，把角毒药（Mold Antidote）交给那个矿工，作为答谢，他会送给 Maya 两个炸弹和一个鹤嘴锄（Pick Axe）。

拿上这些东西后，就该去墓室了（记得带上 Araym，此外，检查身上有没带 Jinam Security Pass，没有的话，要带上 Lobo 去第五层的 Battleship 里拿），从以前那个地下路口进去，用炸弹炸开墙壁，在迷宫左下角有一个出口，在里面可以找到一把钥匙（Red Catacomb Key）。用它能打开右边地扇被锁住的门。

在穿过这个迷宫后，终于到达了 jinam 的秘密基地，先去控制室（Control Lab），在里面能找到一把红钥匙（Red Jinam Lab Key）;接下来去研究室（Research Lab），用刚拿到的钥匙打开门，可以找到一把蓝钥匙（Blue Jinam Lab Key）；最后来到主实验室（Main Lab），在地图的右上角有一扇锁住的门，用 Jinam Security Pass 可以打开它。进去后，在里面可以遇见一个怪物，对付它最简单的办法就是在它身上使用回复类的物品。战斗胜利后，可以从里面的箱子里找到秘密武器（Secret Weapon）。现在沿原路回去，到风之城向 Layla 报告情况，她会要求 Maya 和 Corgan 兵分两路。

### 第六层世界

接下来要去位于第六层的 Scumm Town。向船坞（Shipping Docks）里的船长询问关于运输船的事，他就会告诉 Maya 由于缺乏燃料，运输船无法起飞，然后他会交给 Maya 一把钥匙（Treasure Lair Key），让她去解决这个问题。

离开 Scumm Town，去右边的海盗基地（Mountain Pirate Base West），在右边的雪道尽头有一扇门，用钥匙打开门。在房间中央有一个光球，用喷漆（Spray Can）弄熄它，就会出现一个怪物。战胜它后，可以从后面的箱子里找到一把钥匙（Pump Key）.现在回到海盗基地，在它的左边有一条路通往燃料库，在最右边有一个阀门，在上面绑上绳子（Pipe），然后用钥匙打开它，就能恢复燃料供应了。

回到 Scumm Town，把这件事告诉船长，他会送给你船坞的钥匙，可是现在还缺两个驾驶员。接下来去第四层的 World Bazaar，在那里的 Bounty Hunter District 有两个守门的赏金猎人，在答应他们将飞船作为酬金后，两人答应驾船带城里的人逃离这里。接着会有两场战斗发生，在胜利后可得到 Imperial Seal 和一张卡牌（Joker Fate Card），把 Imperial Seal 和护身符加在一起，可得到 Talisma Seal。

### 第五层世界

回到第三层世界向 Layla 报告一下情况，她告诉 Maya，要战胜 Doskias 就要找到两把 Marduk 留下的宝剑，不过要找到藏剑之处就必须有 Kyra 之镜（Kyra’s Mirror）。来到第五层的 Gregor，与右上方阶梯上的人交谈后，可得到一把钥匙（Anakaran

Subway Key），然后去 Old Mountain Hoghway，从里面的那个入口下去，用钥匙打开那扇被锁住的门，门内是一个监狱，在这里再次见到了 Connor，把他赶跑后，就可以拿到 Kyra 的镜框（Kyra's Mirror Frame）。

现在来到第七层的矿区，找到那个矿工，他会告诉 Maya 如果能给他一个镜面的话，就可以修好 Kyra 之镜。离开这里，去 Bone Circle Village，找到酋长，他说只要拿到 Dorie Ore，就可以作出镜面，接下来去西山道（West Mountain Caves），在那里的出口用鹤嘴锄（Pick Axe）挖出矿石（如果没有的话，带上 Badu 来找），然后把它和透镜一起交给酋长，就能得到镜面，最后把这些东西交给矿工，就拿到了 Kyra 之镜。

### 第四层世界

带上修好的 Kyra 之镜回到第四层世界的透镜森林（从先前那个下水道入口进去），来到原先为 Layla 采药的地方，把装了树叶的玻璃瓶塞入墙上的洞中，然后用 Kyra 之镜把光线发射到对面的墙上，就可以移出一条通道。穿过这个迷宫后，就来到了神庙，在这里一共有五座神庙，要先从火、风、水、土（Fire、Wind、Water、Earth）四座神庙里拿到钥匙，才能打开中央神庙的门。在四座神庙中各有一名守护者，战胜他们用对应的召唤魔法最好，对水之神庙的守护者用风系召唤魔法，对火之神庙的用水系召唤魔法，对风之神庙的用土系召唤魔法，对土之神庙的用火系召唤魔法。此外要注意的是，在战斗一开始时，就要施用隐身魔法（Cloak +All Fate Card），这样能最大程度地减少损失。在集齐四把钥匙后，打开中央神庙的四扇门，最后一道门用 Talisman Seal 打开，在里面可以得到两把剑（Daemon Swords）。

### 第二层世界

回到第三层告诉 Layla 目前的情况，她会告诉 Maya，Doskias 的飞船停在第二层世界。现在最好去整顿一下装备，买好各种补给，因为马上就要迎接最后一战了。在第二层的天空中找到了 Doskias 的飞船，为了能及时完成任务。众人决定分成 3 个小组同时行动。

飞船里的迷宫并不太复杂，经历过前面那些历险后，在这里应该不会遇到太大的困难。第一个和第二小组会遇到同样一种类型的 Boss，对付它们用风系魔法比较好，当然，同样要记得在战斗开始时使用隐身魔法。而由 Maya、Selina 和 Corgan 组成的第三小组（记得给 Selina 和 Corgan 装备上 Daemon Swords）则先会在通道上遇到 Kaleb，他在战斗开始后不久就会为自己施加一个火盾，如果在这时使用水系召唤魔法来攻击他，就能收到很好的效果。在战胜 Kaleb 后，就该与 Doskias 进行最后决战了！

## 秘技指南

在游戏中按下“F12”键后输入下列密码：

enemies＝查看敌人攻击力；

spy＝查看 Debug 数值；

makethemstopmommie＝敌人不攻击；

hidetext＝关闭字幕；

fps＝显示游戏帧数；

mapmaker＝以 BMP 格式显示地图。




## 攻略指南

### 往帝国总部出发

在皇子星的房间中，主角克里奥正与他的仆人拉亚谈话，对话完毕后，拉亚便进入了一个密室。这时白龙司令刚好到达了房间，叫克里奥到他在帝国总部的办公室一趟，相谈一些事宜。拉亚听到后，便叫克里奥到总部时顺道买些 8A3 芯片回去。这样，克里奥便从房间左下方的门口离开，开始向帝国总部出发。

从房间门口旁乘宇宙飞船，选择到帝国总部便可到达。但克里奥到达时，突然有一条并不友善的绿虫向克里奥侵袭，这可算是克里奥和大家见面后的第一战。进入战斗画面后，我方会有一条红色和



一条蓝色的能源棒。红色的是体力，而蓝色的则是气力。我方攻击时，必定要等蓝色的气力全满时方才可作出攻击。当按下克里奥时，大家会发觉有一项叫“秘技”的选择，虽然攻击力比起一般攻击力高一点，但使用完后回气速度却减慢了一半，大家务必小心使用。休息指令在战斗中可以用来补回一丁点体力。虽说是一丁点，但因为本游戏的战斗系统需要用体力来计算攻击的得点，体力高时，攻击力高；体力低时，则攻击力低。所以在战斗中经常保持最佳状态战斗，便可以获得胜利。

### 帝国总部的寄生虫

打倒绿虫后，克里奥心想为何帝国总部会有那么多寄生虫呢？便询问总部当值的守卫，守卫们说可能是入境的宇宙飞船带有虫的卵子，但入境时没发现，于是引到帝国总部中繁殖下来。克里奥听到后，心中便想要清除所有寄生虫，定必要寻出他们的根源，才可完全消灭。于是克里奥便沿左下方的门口出发，开始寻找虫的根源。沿途中，会经过分叉路，分别是牢狱和出口。大家可以不用往牢狱进发，因为里头并无特别，只会浪费了时间，应向 EXIT 继续走。

路沿当中，会有很多寄生虫向克里奥作出攻击，包括之前的绿虫和较弱的红虫。因为这时克里奥等级较低，应该会战得比较吃力，但只要注意体力，便可把小喽罗杀掉，而且这些小喽罗可是提升等级的好机会呢。走了一段后，来到了一个再次见到守卫的地方，这时进入克里奥右手边的第二个房间，在里头看到一个写着 WEAPON 的门口，相信是武器库。

进入后，看见一条虫后在活动。原来所有虫都是由这一条虫后衍生出来的。克里奥终于找到了寄

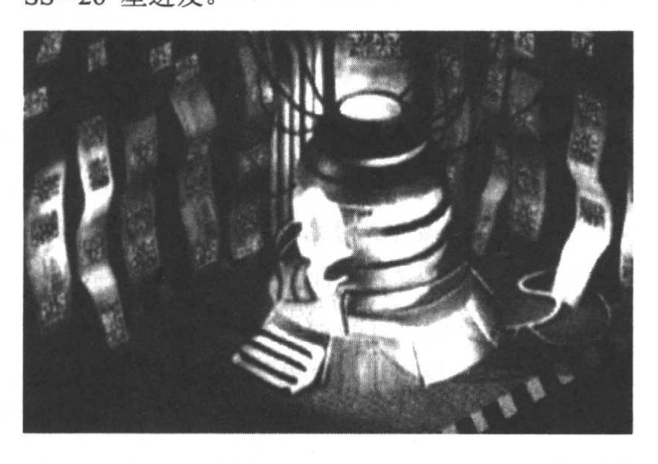
生虫的根源，于是便开始对这条虫后攻击。这条虫后攻击力虽强，可能三下便可扣掉克里奥全部体力，但只要在剩下三分之一体力时，用道具 VT-100 把体力全补满。无论虫后多强，也可以将它轻易打倒。

### 白龙司令的任务

打倒寄生虫的虫后后，其他的小虫果然自然地消失了。所有守卫知道消息后，都赶来恭候克里奥殿下。克里奥于是叫他们清理凌乱的现场，自己继续其来帝国总部的目的——寻找白龙司令。离开武器库后，从门口旁边的楼梯直上到八楼。

到达八楼后，从画面最上中间的小门进入，便可以到达白龙司令的办公室。白龙司令见到克里奥立即称赞他强壮了不小，只凭一人之力便可消灭寄生虫。之后白龙司令便切入正题了。白龙司令说克里奥父亲的得力助手西摩背叛了国家，盗取了机密文件，逃到了 SS - 26 星。白龙司令希望克里奥可以把西摩捕捉回来，克里奥答应了。这时候，白龙司令的独生子刚巧到来，无礼地向克里奥道了声安后，克里奥即开始准备向 SS - 26 星出发了。

在白龙司令的边厢，克里奥询问白龙司令为何不直接干掉克里奥。白龙司令说西摩在国内很受人民欢迎，处理得不好随时会引起民变。原来，这个白龙司令是一个心怀不轨的人。克里奥出了办公室后，返回放置宇宙飞船的地方，准备乘宇宙飞船向 SS - 26 星进发。



### 西摩的传送迷宫

到达 SS - 26 星后，会有些头上长牛角的小喽罗向克里奥攻击。它们攻击力虽强，但每次只会出现一只，而且经验值很高，大家可以把握机会用它们提升等级。从宇宙飞船右边沿路走，在路的中段位置会见到一间屋和一个星星图案的传送魔法阵，但是它们都有石头阻挡着，不能进入。看来那传送魔法阵是从一个出口来的，必定要从另一个入口经过才可以到达。于是克里奥便继续沿路走，看到地上有一堆类似火堆的物体，便进去了。里头果然是一个传送迷宫，相信是连接房间旁的传送迷宫，于是克里奥便以这一个迷宫的出口为目标，开始出发。

要到达迷宫的出口，便要靠它的传送阵传送，总数为十七步，不可走错，错一步便会前功尽弃。正确的路线是 ：

1. 正中间那一个
2. 画面中右边那一个
3. 到达八个圆形传送阵的地方，正下方那一个
4. 克里奥所站位置下方那一个
5. 从左边数的第二个
6. 排在一起的两个中右边的那一个
7. 最左边那一个
8. 八个圆形传送阵的地方，正上方那一个
9. 克里奥所站位置上边那一个
10. 两个选右边那一个
11. 最左边那一个
12. 八个圆形传送阵的地方，左边那一个
13. 克里奥所站位置下边那一个
14. 排在一起的两个中右边那一个
15. 克里奥上方那一个
16. 八个圆形传送阵的地方，正右边那一个
17. 进入星星图案的魔法阵

经过一番努力，克里奥终于找到了出口。于是，克里奥便准备进入传送阵出口旁的房间。

### 记录着莫大阴谋的录音带

到达了房间里头，只见凌乱一片，但再留心一点，发现当中有一个宝箱，可惜并没有钥匙，不能开启，克里奥唯有往另一个房门探索。一进去，只见到要寻找的人——西摩就在眼前，克里奥要求西

摩跟他回国受审，但西摩不肯，于是二人便打起来。西摩这一战其实并无什么特别，只是他的速度较快一点，会比克里奥先作出攻击，但只要留意体力，保持最佳状态便可获胜。

打败西摩后，克里奥想带他回去受审，但西摩说出回去的话白龙司令一定不会放过他，跟着便自尽了。死前还说并没有偷取国家机密，只是克里奥被骗了。最后，克里奥带着白龙司令叫他带回去的黑盒和西摩身上的钥匙准备离开。

离开前用钥匙开启宝箱，发现里头有一盒录音带。但只听到沙沙的声音，相信是坏掉了。继续听下去，听到了西摩的声音。另一个声音叫西摩威胁先王，但西摩不肯，于是另一人便杀了西摩的太太阿美来威胁他。当中还听到有大龙的声音，就在最重要之际，录音带又变回沙沙声，真是气人。克奥里觉得里头有大龙的声音一定和宝石国有关，于是便准备先到宝石国探索一下，之后再返回总部。

**宝石国之旅**

离开西摩的房间后，从传送迷宫返回火堆（从下方那个星星图案一步便可返回入口），再按前来的路到达宇宙飞船，便可到达宝石国。到达宝石国后，只要不停地向下行，经过顶上有号码的房间便会到达一段山路。那里会有一些拿着木棍的僵尸，每次出现只有三只，实力较弱，只要小心一点就可以了。继续沿路走，便可以到达宝石国的市中心。

市集内有很多市民，可以打探一下情报。大多数人都说克里奥很面善，但又说不出是谁，可能是克里奥王子太少在人民前露面吧！之后继续向下走，过桥后，会见到一间商店，克里奥可以入内购买些道具或用手头上的矿石加强装备，这一次可是克里奥第一次进入购物画面呢。

离开商店后，走到一条泥路。右边会见到一条梯楼。进入后往上前，克里奥发现了一具尸体，这可是西摩太太阿美的尸体，相信这儿应该是当日案发的地方。可是附近并没有任何发现，所以克里奥准备回总部之后再作打算。突然，一条绿色大龙从天上飞下来，直撞向克里奥，把克里奥推下山。下到山后，有些小发现。克里奥看到一条大龙的骸骨，但都化成了绿色，相信是录音带中所提及的剧毒。其他没有发现什么，所以克里奥打算返回总部。

**莫名其妙的洞窟**

从大龙骸骨向上走，会见到墙上写着 LIVE 4 WAR 的红字，右旁有一个门口。进入后，沿路走至分上下分叉路的地方，先选下路，再往右边走会发现一个宝箱。里头藏着红、黄、绿、白水晶各十粒。拿到后，才向上路进发，途中除了僵尸外，还会遭一些骷髅头怪攻击，但每次只会出现一只，大家不用担心。沿路继续进发，便可以找到往邻房的门口。到了隔壁的房间后，再沿路上上下下走一段，便可发现离开这个地下城的出口。

离开地城后，终于返回了前来时的那一条泥路，沿着泥路，再过一两条小桥，便可以返回宝石国的市集。喜欢的话，可以再次整备一下道具，之后再往宇宙飞船方向进发。离开市集后，返回山区，会见到有一个洞窟在画面右方，进入后依着没有被溶岩覆盖的路不停走，除了宝箱怪外并不会碰到其他实力较高的怪物。走到尽头后，便会见到一座张大口的石像，看来是一个入口。

进入后，果然是洞窟的另一层。此层除宝箱物外，还多了一些单眼牛怪。此怪物实力较强，在大家体力不足时，最好恢复一下体力，不然很容易便会招来 GAME OVER 的后果。继续沿路走，又见到另一个石像，但这次旁边多了一个人，是一个冒险家。问他后，他说因为听闻这儿藏有宝物，所以特地跑到这里探险，但是走来走去总是跑回来这里。果然，进入他身旁的石像后，又返回了上一层那个石像旁。至于这里所谓的宝物，不会是那一班宝箱怪吧？真是莫明奇妙。

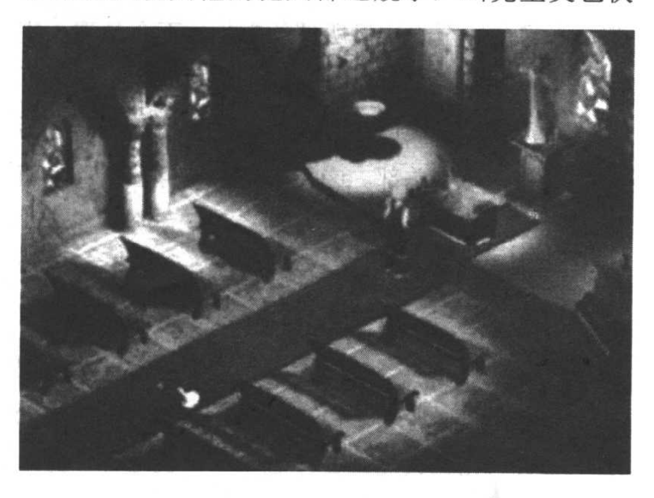
离开洞窟继续向上走，返回了宇宙飞船。之后再一次到达帝国总部。这一次克里奥身上带着从西摩手中得到的黑色盒子，来到了白龙司令的房间，告诉白龙司令西摩已被自己解决了。而白龙司令立即问道克里奥黑色盒子的事，克里奥将盒子交给了白龙司令。白龙司令说这个盒子十分危险，于是便用密码打开了房内的机关，把它交给工作人员处理，之后叫克里奥先回去休息一下。就这样，克里

奥便离开了。这时候，克里奥突然想起拉亚叫他买一些 8A3 芯片回去，于是克里奥便从办公室返回地面，向地面楼梯面对的门口进入去，到达了一个传送器。经传送器传送，克里奥终于来到了帝国总部的市集。

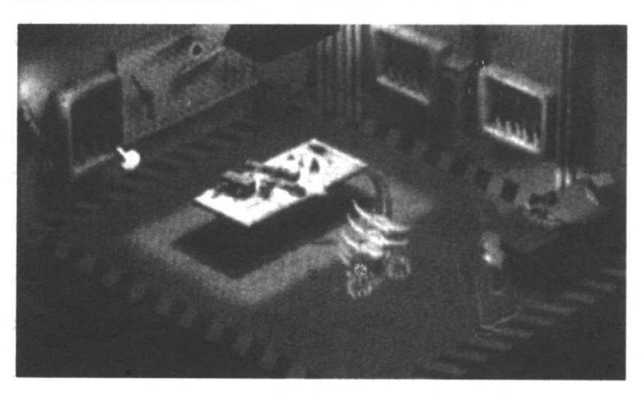
但眼前的画面，竟然是两个守卫强迫一个市民交钱，还对她拳打脚踢。身为王子的克里奥又怎会看得下眼！当然出手帮忙，但两名守卫并不知对方是王子克里奥，便大打出手。击败两名守卫后，所有市民都向克里奥答谢，并告诉克里奥白龙司令的管理是多么地差。同时，准的军队来了，说市民非法集体讨论政府，并叫自己的手下做人证，说克里奥将两名士兵杀死。于是，便叫军队把克里奥拿下，把克里奥先带到市集的门外。呯、呯、呯，几下无情的枪声后，克里奥挣脱了士兵，返回市集内。可惜眼见的只有血迹斑斑的死城，这时准笑道所有市民都是给克里奥连累至死的。克里奥的怒火达到顶点，与准开战了。这一战，克里奥只会扣到准一点的体力，因为剧情所需，在这一仗中，克里奥是会被打败的。但如果大家角色的等级高的话，用秘技去攻击，再加上擅用道具，是有机会取胜的。克里奥战败后，昏到了。原来准身上的护甲是特制的，任克里奥剑法天下第一，也不能伤他皮毛。昏倒的克里奥，只好被准带回总部的牢狱内收禁了。

**传说中的绝世神兵**

被准收禁的克里奥，正内疚自己没有面目去面对父皇的时候，听到一声“快点逃吧！”。一名叫亚丁的犯人说其他的犯人都逃脱了，叫克里奥也快



一点逃走，并替克里奥解开锁镣，还送了十支 VT-100 给克里奥。克里奥解锁后，说自己要先去找白龙司令，叫亚丁先走，之后便准备离开监房。离开房门后，到对面的楼梯下楼，再沿路走到第一个分叉路，转方向再往画面右下方走。途中会有很多士兵阻挡克里奥，杀他们会得到很多经验值，是提升等级的好机会。



逃离牢狱后，克里奥便开始向白龙司令的办公室进发，到达后发现白龙司令并不在场。于是克里奥想起西摩的黑色盒子可能会隐藏着什么秘密，便打开办公室内的机关，并打开了黑盒。但里头没有任何文件，只发现一包写着帝国药厂的粉末。克里奥想起父皇死时是中毒而死的，于是便想到所有事是白龙司令一手策划的。就在这时，亚丁来了，说所有人都差不多走清了，所以便和克里奥一向宇宙飞船方向出发。之后的战斗亚丁都会加入，这可是克里奥第一次有伙伴加入。

到达宇宙飞船后，克里奥决定驾驶宇宙飞船先到其他地方。降落后，亚丁不知身在何处，克里奥告诉他是宝石国，因为除了总部外，这儿便是最大的地方，帝国军要找也不易。于是二人便向宝石国市集的出发了。经过之前那一个奇妙的洞窟时，克里奥觉得有人在呼唤他进去，克里奥便叫亚丁先到市集的旅馆等他，他自己过一会再赶上来。

进入后，依上一次的路线进入第二层的石像后，发现这一次可以到达到第三层，再沿路走，到达第五层时，发现一个极其美丽的地方，到底这儿是什么地方？突然一名老人走出来，说这儿可是收藏宇宙最伟大宝物的地方，并且他知道克里奥是王子，说因为王者的继承人特地来这里所以宝剑雀跃起来。最后说道，宝剑要离开这里，表示太平的日

子己经过去了，把剑拔出来，去创造新的时代吧。说毕便消失了。

**拉亚之死**

拔出宝剑后，克里奥带着宝剑一同离开洞窟去找回亚丁。得到宝剑的克里奥，攻击力大大增加，并多了三招新秘技：皇道杀、皇极旋风斩、皇极闪电斩，但可惜的是活力大大减慢了，蓝色那一行气又要等一大段时间才可储满。沿路返回入口后，克里奥便进入宝石国的市集。如果有钱的话，可以到商店买块蓝水晶来加回自己的活力，除对战斗有利外，也会省不少时间。

之后向宝石国的市民询问，发觉每一个人都觉得克里奥很可怜，每一个人都会支持他的，这可是对克里奥的一种鼓舞呢！之后来到了市集中的旅馆，到画面左边的第二间房间找亚丁，但发现亚丁不见了。克里奥心想如果是给士兵捉了的话，可是自己连累他的。但问道这儿的老板，却说这几天并没有叫亚丁的人来过这儿。于是克里奥唯有返回宇宙飞船，试一下寻找亚丁的踪迹。

当克里奥经过一片空地时，竟看到自己的仆人拉亚被准的军队捉住了，而且还知道亚丁原来是准的内奸。亚丁救克里奥，目的只是要令克里奥犯越狱罪，可以明正言顺地将他正法。这时准强迫克里奥立即在这儿自尽，否则便先将拉亚杀死。就在此时，拉亚把一个手榴弹投向敌方军队，将一部份人炸死了，并叫克里奥要去找花婆婆一趟，说克里奥最想知道的事可在花婆婆那儿找到。

说毕，拉亚便被亚丁杀害了。被亚丁撞击击中的人定必胸骨全碎至死。可怜的克里奥，连唯一最亲的人都死了，伤痛之下，面对这群天杀的人，拚了！这一战敌方共有三人，一名军人、准、亚丁。但这次可不同上一次与准战斗，因为得到了圣剑的帮助，很快便杀死了三人。悲痛的克里奥击杀敌人后，抱着拉亚的遗体，返回了皇子星。

**拉亚的生日礼物**

克里奥返回皇子星后，将拉亚的遗体埋葬了，并感谢拉亚多年来对自己的照顾，立誓要替拉亚报仇。之后，克里奥便想起了拉亚死前的叮嘱，叫他寻找花婆婆，听说花婆婆搬到了废墟居住，于是克里奥便乘宇宙飞船准备出发到废墟。

到达废墟后，不停向上走，沿途会有机械人向自己发动攻击，但敌方只有一人，不用太担心。



走了几个画面后，会发现一处被杂物挡住了，但只要绕过它们，便可以继续向上走。再多经过一个画面，到右手边的第一间房子，那儿便是花婆婆的商店。

见到花婆婆后，她便问道为何全国在找克里奥，并问拉亚现在怎样。克里奥说拉亚已经死了，是拉亚叫自己来这儿的。花婆婆说可能是跟地牢的宝箱有关。于是克里奥便到达汽水机前，按汽水机左键两下，果然，楼梯出现了，于是便往下一层探索。下层中，只有一个宝箱。打开后，只发现一张纸条，上面写着“8374650219”，这到底是什么呢？但毫无头绪的克里奥己达到了前来这儿的目的，于是便决定先返回皇子星再作打算。



沿着前来的路回到宇宙飞船上，返回了皇子星，克里奥突然见到拉亚对自己说去准备晚饭给自己。原来只是幻觉，但一想到拉亚，克里奥便想到拉亚生前经常入的密室，当中的密码会不会是纸条的一堆数字？一试之下，门果然打开了。进入后，

克里奥只发现一件很美的盔甲，上面贴着一张纸。纸上写着拉亚的一些话："今天是你的二十一岁生日，没有什么送给你，只有这一件盔甲可给你登基时穿着。从今天起你便是一国之君，再不要我的照顾，我会在你登基前一天返回我的故乡，请恕我不能出席你的典礼，希望你以后会成为一位受人歌颂的君主。拉亚上"。原来拉亚生前每一天躲在这儿便是为克里奥准备这件生日礼物。

**最后的决战**

见到拉亚给自己的礼物后，克里奥哭了。于是克里奥便穿起这一件"礼物"，准备寻找白龙司令报仇。再一次乘宇宙飞船到达帝国总部，目的地是白龙司令的办公室。但途中会有很多机械兽出来搔扰，但每次也只有一只，不用担心。经过一条熟悉的道路后，克里奥终于来到了白龙司令的办公室，找到了他。两个对对方充满仇恨的人，一个是为自己的父皇和拉亚报仇的人；一个则是为自己的儿子准备报仇的人。今天不是你死便是我亡了。这一战，虽然白龙司令实力强大，但手持神兵和特制盔甲的克里奥，相信等级亦不少，再配合道具的话，胜券必定在握。

击败白龙司令后，克里奥正想把白龙司令的人头割下来，但白龙求饶说对不起克里奥的父亲，并说从今开始不会再做伤天害理的事，希望克里奥放过他。善良的克里奥手软了，一个转身准备离开。但突然，嘿的一声奸笑，白龙竟从后偷袭，负了重伤的克里奥一怒之下，手起刀落，再加上圣剑的力量，白龙整个身体结成了冰块，粉碎了。

克里奥离开办公室后，众人都要求克里奥立即登基来统治国家，但克里奥只说了一句："权力只会令人腐化，留下来干嘛？"，之后便离开了。

镜头一转，来到了一个冰天雪地的地方。只见克里奥一人孤独地走着，突然，他提起手中的圣剑，把它用力地插在自己的腹中。热腾腾的鲜血一滴一滴地流在冰冷冷的雪地上。克里奥跪在雪地上，让风雪开始冰封自己的身体。整个游戏也跟着结束了。

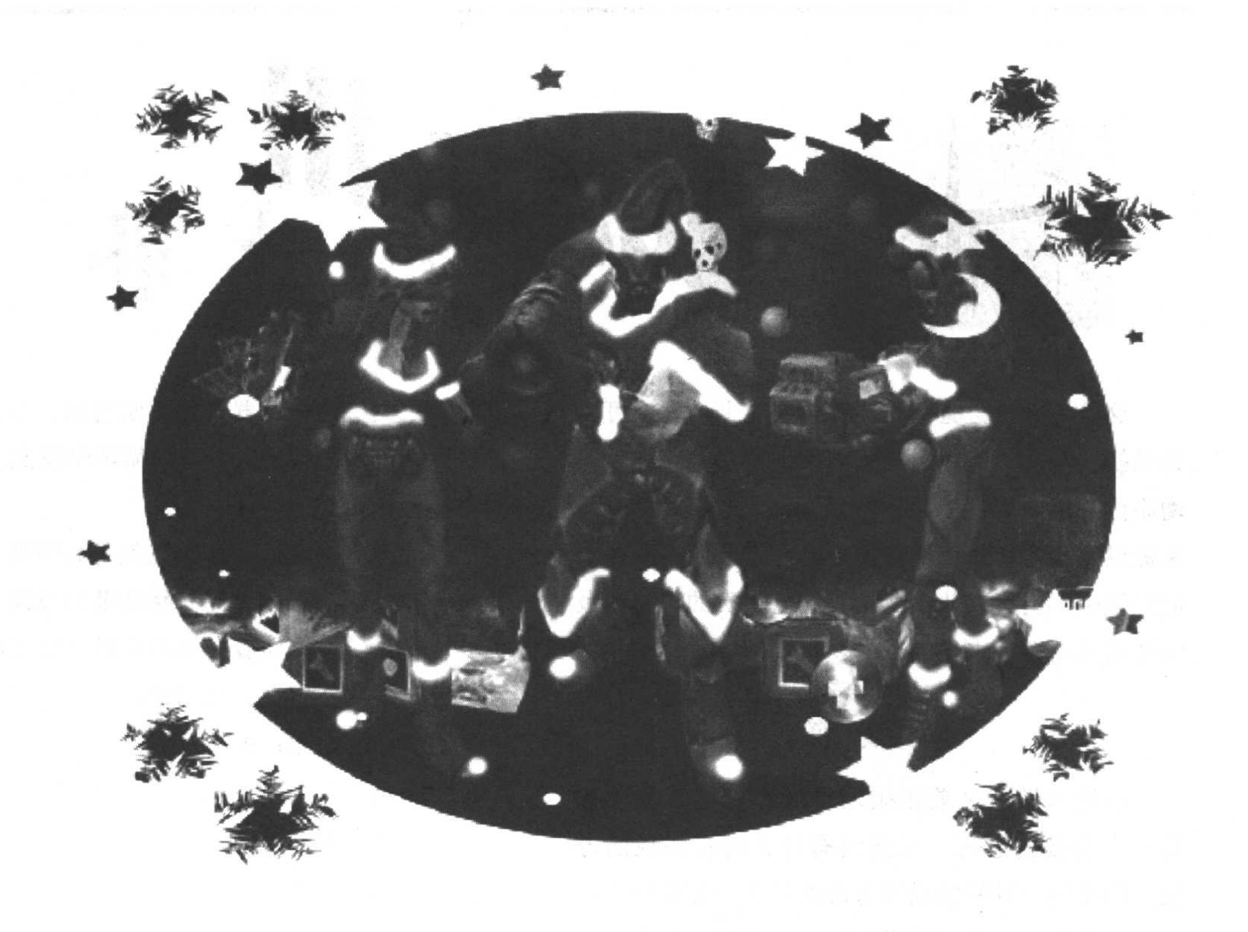
## 秘技指南

按 F1 键再输入 sonson ：加一支 VT-100

按 F3 键再输入 chris ：主角等级升一级

按 F2 键再输入 ytinirt ：HP 全满

按 F4 键再输入 hkcidouglas ：地图内不会发生战斗



# 视角射击类

- QuakeIII十全大补
- 虚幻锦标赛高手指南
- 三角力量II全攻略
- 大刀全攻略
- 半死不活全攻略
- 命运战士攻略指南
- 天旋地转III攻略指南

Quake 系列一直是 FPS 中的领唱，它以其独特的方式向人们描述着杀戮的快感。




这份《雷神之槌 III：竞技场》的十全大补可以说包括了从入门到精通的方方面面，它是专门为了增添你的游戏历程中的乐趣而设计的。它为游戏玩家提供了大量有价值的提示，游戏老手们在阅读它的过程中，也可以从中总结归纳出宝贵的策略，最终达到提高游戏水平的目的。

## 游戏之前

在进入游戏之前正确地设置你的键盘和鼠标是一个必要的过程。虽然没有什么约定俗成的方法，但是每一种好的设置方法都具备一定的特点。

下面向大家介绍世界顶级高手的键位设定，初看时你也许会觉得键位设得有点杂乱无章，但是当你在游戏中试过之后，你也许只会用一个“爽”字来形容它了。

攻击：鼠标左键

移动由五个主要的部分组成：向前移动、向后移动（后退）、朝左边平移（朝左走）、朝右边平移（朝右走）以及跳跃。你的食指、中指和无名指将用来完成其中的三个动作，而你的大拇指以及鼠标右键将用来完成剩下的两个动作。你当然可以随意地设置这些热键和鼠标，但是下面为大家推荐的是高手们常用的一种屡试不爽的设置方法：

向前移动：鼠标右键

后退：X

朝左移动：Z

朝右移动：C

向上/跳跃：空格键

向下/蹲伏：左边的控制键（Ctrl）

在移动和开火之后，改变武器是另一项最常用到的动作。许多人利用鼠标转轮来控制武器的改变，我们并不赞成这种选择。实际上，使用任何一个热键来浏览选择武器都是不明智的。为了尽可能迅速地找到最能奏效的武器，循环浏览武器清单根本就不是一个好的办法。

因为武器的默认按键（也就是数字键 1、2、3 等按键）一般都是远离你的移动键的按键，所以你需要重新设置，将你最喜爱的武器设置在离你的移动键比较近的按键上。比如说：

超级散弹猎枪：A

电浆枪：S

火箭筒发射器：D

轨道炮：F

BFG：V

在使用这样一种设置方案来进行一段时间游戏之后，你就会开始变得习惯使用它了，当你需要使用火箭筒发射器时，你的食指将会条件反射地将手指迅速地从 C 键移到 D 键，并按下去。事实上，你可能会发现自己在使用这套设置方法时，是如此地得心应手，可能会做到“自动地改变武器”。

## 武器系统

我们先对下面武器介绍中用到的一些名词做一下说明：

默认弹药：当你第一次拿到这种武器时，附带得到的弹药数目。

弹药收集总数：当你得到武器的弹药夹时，将会得到的弹药总数。

弹药最高值：一个游戏者所能掌握的最大弹药总数。

破坏潜力：对一个手无寸铁的敌人所造成的相对的破坏数量（以及近似的点价值）。

射程：该种武器的大约射程。

开火速度：每种武器开火时的近似速度。

自身伤害：这种武器是否会给自身产生一定的破坏。

流弹伤害：这种武器是不是有可能造成流弹伤害或爆炸伤害。

在地图上寻找敌踪（只适用于 BFG）：默认藏有特殊武器的地图。

**防护手套（Gauntlet）**

默认弹药：N/A

弹药收集总数：N/A

弹药最高值：N/A

破坏潜力：高（每命中一次造成 50 点的杀伤力）

射程：极短

开火速度：低

自身伤害：无

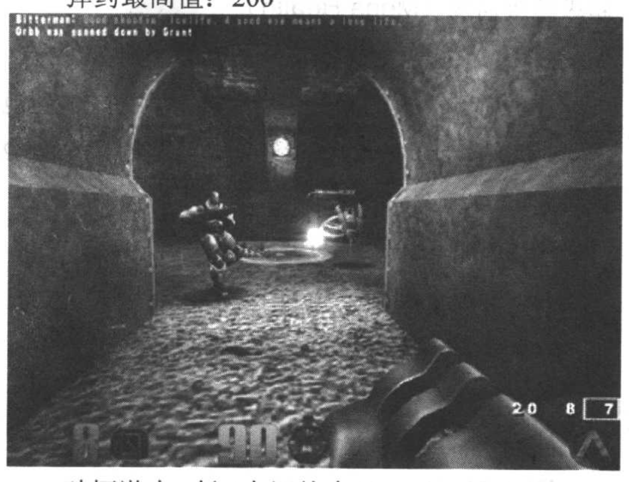
流弹伤害：无

**机关枪（Machine Gun）**

默认弹药：100

弹药收集总数：50

弹药最高值：200




破坏潜力：低（在混战中及一对一搏斗游戏中，每枚子弹的破坏力大约为 7，在协作方式的游戏中，每枚子弹的破坏力大约为 5）

射程：远

开火速度：极快

自身伤害：无

流弹伤害：无

**散弹猎枪（Shot Gun）**

默认弹药：10

弹药收集数目：10

最高弹药值：200

破坏潜力：高（共有 11 个小弹丸，每个小弹丸的破坏值大约为 10）

射程：中等

开火速度：中等

自身伤害：无

流弹伤害：无

**电浆枪（Plasma Gun）**

默认弹药：50

弹药收集数目：30

弹药最高值：200

破坏潜力：中等（每枚子弹的破坏力最高值大约为 20）

射程：远

开火速率：高

自身伤害：有

流弹伤害：有（每次受到攻击时，伤害值从 1 到 19）

**榴弹发射器（Grenade Launcher）**

默认弹药：10

弹药收集数目：5

弹药最高值：200

破坏潜力：极高（只要子弹正中敌人，破坏力将高达 100~120）

射程：可变

开火速率：中等

自身伤害：有

流弹伤害：有

**火箭筒（Rocket Launcher）**

默认弹药：10

弹药收集数目：5

最高弹药值：200

破坏潜力：极高（每枚击中敌人的子弹产生的破坏值高达 100 左右）

射程：远

开火速率：中等

自身伤害：有

流弹伤害：有

**闪电枪（Lightning Gun）**

默认弹药：1000

弹药收集数目：60

最高弹药值：200

破坏潜力：中等至较高（每枚子弹的破坏值大约为 8）

射程：中等

开火速率：极快

自身伤害：无

流弹伤害：无

**轨道炮（Rail Gun）**

默认弹药：10

弹药收集数目：10

最高弹药值：200

破坏潜力：极高（每次击中敌人时，造成的伤害大约为 100）

射程：极远

开火速率：低

自身伤害：无

流弹伤害：无




**BFG——10K**

默认弹药：20

弹药收集数目：15

破坏潜力：惊人（每枚子弹的破坏值大约为 100）

最高弹药值：200

射程：远

开火速率：高

自身伤害：有

流弹伤害：有

可以找到 BFG——10K 的地图

The Dredwerkz

Grim Dungeons

Demon Keep

The Very End of You

## 防御系统

**黄色和红色盔甲**

黄色盔甲的效能：50~200 的盔甲点

红色盔甲的效能：100~200 的盔甲点

整体效果：吸收大约 66%~70%的伤害，剩下来的 30%~34%的伤害才会真正地损害到你的健康值

黄色盔甲再生时间：大约为 20~25 秒

红色盔甲再生时间：大约为 20~25 秒

**超级健康药包（Mega Health）**

效力：100 点健康值（最高可增加到 200）

再生时间：大约为 25 秒至 35 秒（在 Q3 的地图 Tourney4 上的一对一竞赛中，再生时间长达 2 分钟）

所出现的地图：

The Campgrounds

Temple of Retribution

Brimstone Abby

Hero's Keep

Deva Station

The Dredwerkz

Lost World

Grim Dungeons

Demon Keep

The Longest Yard

Vertical Vengeance

The Very End of You

**战衣（Battle Suit）**

作用：保护你不会受到流弹以及环境的伤害

作用持续时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟

所出现的地图：

Demon Keep（魔鬼要塞）

Hell's Gate（地狱之门）

**飞行衣（Flight）**

作用：让你能够飞行

作用持续的时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟

所出现的地图：

Apocalypse Void

**快速（Haste）**

作用：提高行动速度以及开火速率

作用持续时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟

所出现的地图：

House of Pain

Deva Station

**隐形（Invisibility）**

作用：让其他人无法看见你

作用持续的时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟

所出现的地图：

Brimstone Abby

The Nameless Place

**四倍杀伤力（Quad Damage）**

作用：使所有武器的破坏力几乎增加三倍

作用持续时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟（在 Q3Tourney1 地图上为 1 分钟，在 Q3Tourney5 地图上为 3 分钟）

所出现的地图：

The Place of Many Deaths

The Campgrounds

Temple of Retribution

Brimstone Abby

The Nameless Place

Deva Station

The Dredwerkz

Lost World

Grim Dungeons

Demon Keep

The Longest Yard

Space Chamber

Apocalypse Void

Powerstation 0218

Fatal Instinct

**再生器（Regeneration）**

作用：当你的健康值少于 100 时，每秒钟可增加 15 个健康点，当你的健康点超过 100 时，每秒钟可增加 5 个健康点，直到达到最高值 200

作用持续时间：30 秒

再生时间：大约 2 分钟（在 Q3Tourney 1 地图上为 1 分钟）

所出现的地图：

The Nameless Place

The Dredwerkz

Powerstation 0218

**健康药包（Medkit）**

作用：使健康值恢复到 100

再生时间：大约 1 分钟

所出现的地图：

Deva Station，Lost World

**个人传送器（Personal Teleporter）**

作用：将使用者传送到地图上他想去的地方

再生时间：大约 1 分钟

所出现的地图：

The Campgrounds

Temple of Retribution

The Dredwerkz

Grim Dungeons

Demon Keep

Space Chamber

Apocalypse Void

The Very End of You

## 搏杀技巧

在这一部分我们将向大家介绍一些在Quake世界中生存的重要技巧，及如何巧妙地加以利用。使得无论在单人游戏还是联机多人游戏竞赛中，都有机会成为冠军。




**知道何时应该战斗，何时应该逃跑**

一些Quake世界中的勇者也许最忌讳逃跑这个字眼了，但是也许令你难以置信，越会逃跑的人越是Quake中的高手。在搏杀中懂得保存自己的实力，就是好的游戏者与伟大的游戏者之间的最大区别。当你的对手得到大健康药包以及一些盔甲补充时，你是否会守着自己仅有的86个健康点，坐以待毙？此时并不是与敌人的火箭筒正面决战的最佳时刻。或者说，如果你手上只有一杆散弹猎枪，而你的对手正在迅速的朝电浆枪或火箭筒的所在地点靠近，你该怎么办？最明智的做法应该是赶快逃命，设法取得另一种武器。

**抢夺重要的补给物品**

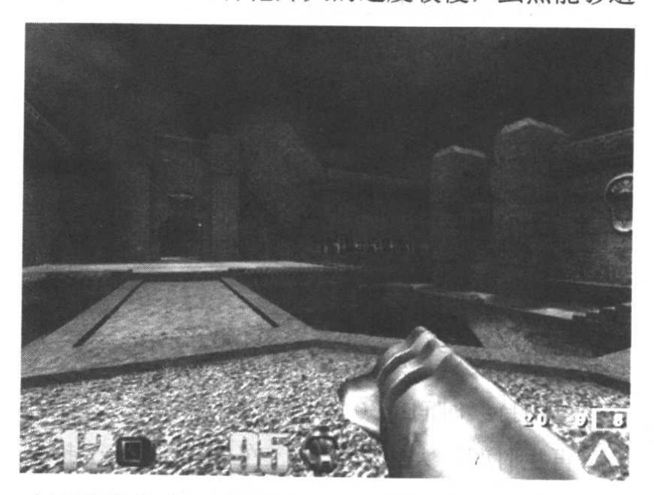
像四倍杀伤力以及红色盔甲这样的能量补充物品自然是控制的重点，同样，积累健康点也很重要。游戏中一些锦标赛关卡中只是四处散布了一些健康药包，你需要将它们收集起来。记住它们的存放地点，一旦你的健康值受损，就立即回到那儿进行补充。特别是在像Fatal Instinct这样的地图上，里面只有几个加50点的健康药包，只要你能控制它们，那些无处逃窜、同时因为你将所有的健康药包都搜刮干净而无法补充生命值的敌人将是死路一条。无论你的健康值是97还是54，你只要得到那些50点健康药包，牢牢地控制在手中——不要让你的敌人得到它，你就会获得胜利！

**合理地利用手中的武器**

Quake中许多战斗都是围绕着火箭筒展开的，但《雷神之槌III》中还有许多其他的武器，如果你使用它们时也能够得心应手的话，你也就占有很大的优势了。这些武器主要包括散弹猎枪、电浆枪以及轨道炮。了解使用这些武器的最佳时机非常地重要。

散弹猎枪只适合于在近距离搏斗中使用，但在这样的战斗中，人们常常喜欢用火箭筒。在近距离搏斗中使用散弹猎枪，优势在于较之火箭筒，它对车辆及四处跳跃的敌人所造成的伤害更大。散弹猎枪是一种应该经常使用的武器，但是并不能太倚重它；相对较慢的子弹速度意味着在敌人使用火箭筒之前，你只有极少的机会用它来击中敌人。

轨道炮的威力惊人，在近距离搏斗中，如果你的对手使用的是火箭筒或散弹猎枪的话，就不要使用这种武器。这种枪开火的速度较慢，虽然能够造




成巨大的伤害，但是在此期间你无法反击。你使用轨道炮的次数越多，命中率就会越高，在远距离战斗中它就越能发挥出效用。在刚开始游戏时，应尽可能节约弹药，将它留在远距离战斗中使用，因为那个时候，其他武器都无法发挥出威力。

当你将对手逼到死角中后，或是逼进一条活动空间狭窄的走廊中之后，电浆枪将发挥出它的威力。进行一次轨道炮攻击之后，立即将武器换成电浆枪。除非你的敌人此时盔甲全满，否则只需几枚电浆枪子弹，就可以将他炸成肉酱。

**利用你的耳朵**

在游戏中你需要尽可能地做到听觉与比赛同步。为了使你的听觉更灵敏，你可以将游戏的音乐声音调低。不可否认，节奏强烈的音乐似乎可以激发你的斗志，但是它也可能会淹没这一关中出现的一些重要的声音，这些声音可能是你的对手发出的，你可以根据它们找到敌人的位置——甚至预测出他的下一步举动！

**要学会迷惑敌人**

不要让敌人轻易预测出你在锦标赛地图上移动的模式。虽然在混战中你需要定期检查所有重要的再生点，但在一对一比赛的过程中经常使用相同的路线，将是一种愚蠢的做法。经验丰富的游戏老手们不用多久就会识破你的行动模式，从而预测出你下一步的动作。不断地开启大门，但不要走进去，或者发射火箭炮，上下跳跃，弄出一些响声，让敌人以为你正要跳上另一个平台，以此来迷惑敌人。根据对手的行为举止，总结出他的行动模式，借此预测他下面的行动，但是你要注意不要让他起疑心，知道你的目的。

## 跳跃技巧

如果你问一个Quake高手是如何在战斗中躲避敌人的炮火的，相信他一定会用两个字来回答你——跳跃。

跳跃是Quake中最重要的一项技能，下面我就来向大家介绍几种“著名”的跳跃。

1．标准跳跃（Standard Jumps）：标准跳跃就是简单地按下跳跃键就能完成的跳跃动作。标准跳跃的实现虽然毫无难度可言，但其用处却极大。你不仅可以用标准跳来跳上台阶或跳过一个间隙，同时在交战中还可以用跳跃躲避对手的子弹或减小爆炸震波造成的伤害，等等。

2．平移跳（Strafe Jumps）：平移跳是Quake3中最具实用价值的跳跃之一，一定要熟练掌握。平移跳的实现方法是：在跑动中同时按下平移键+跳跃键，并用鼠标控制住运动的方向。平移跳可以在按住平移键和重复按跳跃键的情况下使运动速度越来越快，每一跳的跨度越来越远。平移跳可用来跳过一个标准跳跃所不能跳过的间隙，或用于受重伤的时候快速脱离战斗，或是追赶逃敌。

3．旋转跳（Circle Jumps）：旋转跳也叫圆周跳（Around Jump），其作用与平移跳大致相同，即可跳得比标准跳跨度更远，它实现的方法是：跳跃过程中，鼠标慢慢地平滑向左右转动约90度。

4．平移跳加旋转跳：平移跳加旋转跳就是在平移跳的同时进行旋转跳，这样能够比单纯的平移跳或旋转跳跳得更远。比如在Q3DM17 SG平台直接跳到底层平台上的中心跳板（弹射器）吃血，用平移跳加旋转跳就很容易办到。

5．双重跳跃（Double Jumps）：双重跳跃是从一个较低的突出部分做两次快速的跳跃（双击跳跃键），以跳上一个比较高的平台上的跳跃方法。双跳的实现方法：首先靠近那个较低的突出部分并且在接触到它以前起跳，紧接着在接触到那个较低的突出部分时再迅速地按一次跳，这样就完成了一次双重跳跃，你会发现这样能跳得比标准跳更高。

6．斜面跳跃（Ramp Jumps）：在上一个斜面或斜坡上起跳，比在平地上跳得更高更远。

7．火箭跳（Rocket Jumps）：火箭跳是Quake里头最有名也最具技巧的跳跃，用火箭跳可到达非常高的突出部分和越过很大间隙。火箭跳的实现方法：手执火箭筒，脸朝地面同时按下跳跃和开火键。通过变换面朝地面的角度，还可以改变被火箭爆炸所弹向空中的方向和高度。火箭跳在Quake3里的实用价值极高，一定要掌握。

8．火箭跳加跳板跳（RJ+JP）：火箭跳加跳板跳就是在使用跳板（弹射器）时同时发射火箭（可不加跳跃），这样可以跳出比单纯用火箭跳或跳板跳更高更远的距离。火箭跳加跳板跳的实用价值不高，但在某些关卡里作用仍不小，譬如在Q3Tourney4中，使用火箭跳加跳板跳可轻松地从底

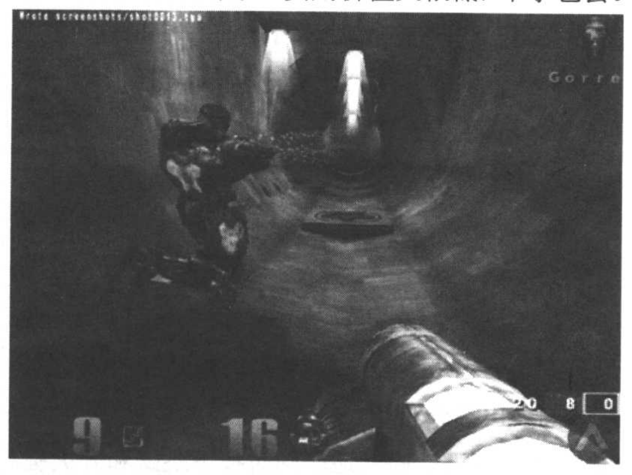
层直接跳上第三层吃红色盔甲。

9．BFG 跳（BFG——10K Jumps）：BFG 跳的方法和作用与火箭跳大致相同，只是 BFG 的发射速度极快，在把握跳跃的时机上有着微小的差异。

10．等离子枪跳（Plasma Jumps）：等离子枪跳是 Quake3 的一种新的跳跃技巧，实用价值虽很低，但偶尔也有用得着的时候，不妨学着玩。它的原理跟火箭跳和 BFG 跳是一样的，都是利用子弹爆炸震波对身体的作用来实现的；只是等离子枪的爆炸震波要比前两者小得多，其作用力也小得多，所能完成的跳跃也远没前两者高。

11．榴弹跳（Grenade Jumps）：榴弹跳就是先用掷弹筒发射一枚子弹，然后走到未爆炸的子弹上面，在其爆炸的一瞬间按下跳跃，能跳得很高。这项跳跃技巧极难掌握，实用价值也不高。

12．火箭跳加榴弹跳（RJ+GJ）：火箭跳加榴弹跳就是先用掷弹筒发射一枚子弹，然后走到未爆炸的子弹上面，在其爆炸的一瞬间再使用火箭跳，这样能跳得比单纯的火箭跳或榴弹跳更高更远。这项跳跃技巧也极难掌握，实用价值又很低，不学也罢。



## 小秘密

拉下控制菜单（按~键），键入“/map test_bigbox”来载入一个小小的方形竞技场，那上面只有一副防护手套以及一柄机关枪。这里虽然不会出现激烈的战斗，但会看到一些有趣的东西。即使你不认为它有趣，但也还可以和你最亲密的朋友一起玩打箱子的游戏！

在提神站（Q3DM11）中，找到放在散弹猎枪后面的传送器。这是一个单程的传送器，它可以把你送到盔甲碎片所放置的房间中。在传送器及散弹猎枪的对面，会出现一堵小小的墙壁。走过去，碰触一下墙面，它就会开启。走进去，你将会收到一条消息（“你发现了一个大秘密”），取走里面的 50 点的健康药剂，另外你还会看到一种奇怪的鱼形怪物，人们称其为“毒鱼”。

在魔鬼要塞（Q3DM15）中，走进熔岩池地底下的隧道中，顺着它往前走，你就可以回到要塞的核心区。途中在小路的左侧，会冒出一颗幽灵的脑袋，用诡异的眼睛盯着你。

在弹性地图（Q3DM16）上，在地图的主区下飞行，找到因特网上连环漫画 User Friendly 中的人物。

在启示空间（Q3DM19）上，在地图主区的下方飞行，找到曾经在“弹性地图”中出现过的、同样来自 User Friendly 的漫画人物。另外，飞到巨大的天线附近，找到另一个 Old Man Murray 网站的标识符。

## 游戏秘技

按下~键，就可以弹出《雷神之槌 III》的控制菜单。要激活秘技，你就必须用 devmap +map 载入一张地图，使用激活的秘技在一个服务器上登陆，+map 其实就是地图的代号（比如说，q3dm1 或 q3tourney4）。地图安装好之后，弹出控制菜单，输入下面代码，就可以激活相应的秘技。

/iamacheater

开启所有的单人游戏竞技场。

/god

激活 god 模式，你就不会受到伤害。

/noclip

切换成“无限制”模式，你就可以自由地在地图上四处飞行，甚至翻越墙壁。

/give all

让你自己所有武器的弹药值达到 999。

你还可以将/give 指令与下列指令一起使用，这样你的人物立即就会得到一件特殊的物品。

Allammo 得到所有武器的弹药

armor 盔甲
battle suit 战衣
bfg10k 得到武器 BFG——10K
flight 飞行衣
gauntlet 防护手套
grappling hook 锚形抓钩
grenade launcher 榴弹发射器
health 健康药剂
invisibility 隐形药
lighting gun 闪电枪
machinegun 机关枪
medkit 健康药包
personal teleporter 个人传送器
plasma gun 电浆枪
quad damage 四倍杀伤力
railgun 轨道炮
regeneration 再生药剂
rocket launcher 火箭筒
shotgun 散弹猎枪




## 故事背景

公元 2291 年，为了控制星际采矿者之间的暴力行为，新地球政府（NEG）使武装械斗合法化。Liandri 矿业公司与 NEG 合作，为推行新法令建立了一系列盟约并面向公众举办了一系列血腥的死亡竞赛。这种残酷的角斗很快家喻户晓，而 Liandri 公司也发现举办这种比赛能为他们带来巨大的利润，于是职业联赛形成了，一批批残暴成性而又训练有素的杀手们被选中加入这场规模宏大的死亡竞赛。50 年后的 2341 年，Liandri 公司通过这种手段聚敛了不计其数的财富，而作为游戏主角的你则沿着宿命的轨迹，在今天被选中进入了这个死亡竞技场，你的力量和残忍都将成为传奇。证明自己的时刻来到了，去击败所有的敌人，赢得最终的胜利！

## 菜单设定

### Game 标题

Start Unreal Tournament——开始新的单人闯关游戏。

Start Practice Session——自定义单人游戏。

Saved Tournament——延续先前的进度。

Return to Current Game——返回当前游戏。

Quit——退出

### Multiplayer 标题

Find Internet Games——寻找网络服务器。

Start New Multiplayer Game——以本机作为网络对战的服务器。

Find LAN Games——在局域网中搜索游戏服务器。

Open Location——直接输入服务器的 IP 地址或 URL 进行连接。

Disconnect From Server——断开与服务器的连接。

Reconnect to Server——重新连接。

Download Latest Update——下载游戏的最新版本。

Free Internet Play on ——这项将打开 IE 浏览器接入 MPLAYER、HEAT、WON 三个著名的战网，下载最新版本的客户端软件后进行免费游戏。

### Option 标题

- Preference 选项

Video——调整画面的视觉效果。其中：

Video Driver——图形加速方式

Resolution——分辨率

Color Depth——色深

World Texture Detail & Skin Detail——画面纹理的细节显示程度

Brightness——亮度

GUI Mouse Speed——用户界面中的鼠标移动速度

Font Size——字体样式

GUI Skin——用户界面风格

Min Desired Framerate——最小帧速率

Show Decals——显示弹痕

Use Dynamic Lighting——动态光影

• Game 选项，其中：

Weaponhand——选择左右手持枪

Gore Level——画面血腥程度

View Bob——行动时画面的抖动程度

Game Speed——游戏速度

Dodging——勾选此项后双击侧向平移键，会作出一个快速的侧滚翻

Weapon Flash——开火时枪口的火光

ngStats Local Logging——勾选此项后游戏会在 Log 文件中记载你在单人游戏中的战绩及在 Bot 中的排名情况




• Input 选项，其中：

Joystick——游戏杆

Auto Aim——自动调整准星的垂直偏移量

Direct Input —— 在 Win9x 系统中可以使鼠标移动得更加平滑，勾选后必须重新启动游戏方可生效

Look Spring——运动时自动使视角居中，只有在不使用鼠标控制视角时生效

Mouse Look——以鼠标控制视角（建议选取）

Auto Slope——在阶梯或斜坡前自动上下调整视角，只有在不使用鼠标控制视角时生效

Mouse Smoothing——勾选后鼠标会移动得更加平滑

Mouse Sensitivity——鼠标灵敏度

Invert Mouse——勾选后鼠标前推为俯视，后拉为仰视

Instant Rocket Fire——该项影响火箭筒的一种开火方式，将在武器部分详细说明

Speech Binder——单击后出现一个窗口，可以在其中绑定常用对话的热键，这些语句都是游戏中预设的，甚至包括嘲骂对手的脏话。

Network——设定连网设备

Audio——音响效果设置，其中：

Auto Taunt——在游戏中自动辱骂对手

Message Beep——以蜂鸣声提示对话信息

Sound Quality——声音品质

Music Volume——音乐音量

Sound Volume——音效音量

Play Voice Message——对话信息的显示范围，包括全部、不显示自动嘲讽语句、不显示嘲讽语句和不显示所有信息

No Mature Tauant——不说脏话

Announcer Message——画外提示音量。 和 Q3A 相似，在战斗中打出特殊战果后会有语音提示（不过没有奖牌），主要提示信息如下：

"Killing Spree!" ——连得 5 分而自己不曾被击倒

"Rampage!" ——连得 10 分而自己不曾被击倒

"Dominating!" ——连得 15 分

"Unstoppable!" ——连得 20 分

"Godlike!" ——连得 25 分

"Double Kill!" ——短时间内连得 2 分

"Multi Kill!" ——短时间内连得 3 分

"Ultra Kill!" ——连得 4 分

"M——M——M——MONSTER KILL!" ——连得 5 分

First Blood —— 游戏开始后率先得分

Head Shots —— 用狙击步枪、刀片或链锯打掉敌人的脑袋

Time Warnings —— 在某些限定时间的模式中提示剩余时间，在最后 30 秒和 10 秒时出现。

Use Hardware 3D Sound——是否使用硬件加速音效，比如 A3D

Use Surround Sound——是否打开环绕音效

Controls——游戏操控设置

HUD——Heads—Up Display 的缩写，在此设定游戏中屏幕上所显示的有关玩家自身情况的一些信息，诸如生命值、装甲值、得分、队员状况等等。

Player Setup 玩家自身角色设定

Weapons 武器介绍

Show Desktop——改变用户界面的背景

### Stats 标题

View Local ngStats——打开 IE 浏览器显示你在单机上的战绩和在 Bot 中的排名情况

View Global ngWorldStats——打开 IE 浏览器，连接到 http://ut.ngworldstats.com/ ，观察由那里统计的你在 Internet 上的战绩和世界排名

### Tools 标题

System Console——控制台

Timedemo Statistics——勾选后将在游戏中显示帧速率

Show Log——显示包含游戏初始化信息的 Log 文件

### Help 标题

Context Help——是否在用户界面下方显示选项的说明文字

Technical Support——打开 IE 浏览器，进入 GT 公司主页

About Epic Games——进入 Epic 公司主页

UT Credits——制作人员一览

有关游戏的一切设置都保留在 System 子目录下的 User.ini 和 Unrealtournament.ini 两个文本文件中，大家有兴趣可以研究研究，通过修改这两个文件你可以做到很多在用户设置界面中做不到的事情。

## 武器一览



Impact Hammer，由高压空气驱动的冲击锤。这本是一件采矿工具，现在被用做 UT 中的近身肉搏武器。按住第一火力键，气锤开始蓄压，并在你的手中抖个不停，别松手，冲到敌人身边把气锤指向他，你会发现这家伙威力巨大。单击第二火力键可以更快速地击打，但威力要大打折扣；同时第二火力可以弹飞向你射来的子弹，但很不好掌握。



Chainsaw，经常作为杀人魔王的武器出现在电影中的链锯，在 Mutator 中选择 Chainsaw Melee，它会代替汽锤出现在游戏中。



Enforcer，Unreal 中的自动手枪，杀伤力较低的远射程武器，射击精度一般。不同的是在 UT 中可以使双枪，第二火力的射速要快于第一火力，再加上双枪就有点像机枪了。



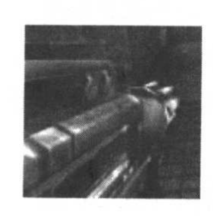
Biorifle，来自 Unreal 的生化兵器，以抛物线射出一团团绿色黏液，近距离落地一秒种左右爆炸，射速较快，杀伤力中等。单击第二火力键，按住不放，等枪管中的活塞压到头再松手，会打出一大团黏液，落地后会在较大范围内炸开。注意会伤及自身。

Shock Rifle，Unreal 中的 ASMD，远射程武器。

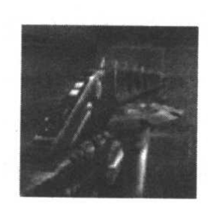


第一火力打出具有一定冲击力的光束，射速较慢，射击精度高，有点像 Rail Gun，但杀伤力中等。第二火力以中等射速打出光球，射速中等，杀伤力较高，且同样具有冲击力，但射击精度一般。第三火力是先打出光球，再用光束打爆它，会形成很

大的杀伤范围。同样会伤及自身。



Pulse Gun，电浆炮和闪电枪的杂合体。第一火力以高射速打出电光球（有点像鱼肝油胶丸），射程远，杀伤力大，命中精度低。第二火力以极高射速打出连续闪电，射程中等，杀伤力大，命中精度高。



Ripper，Unreal 中的 Razor Jacket，远射程武器。第一火力以极高射速打出旋转的刀片，遇到障碍物会反弹，命中精度低，杀伤力中等，但打好了可以削掉敌人的脑袋。第二火力射速中等，打出的刀片遇障碍后爆炸，杀伤力和射击精度都属中等。

Minigun，这家伙明明个头很大，却偏偏叫做



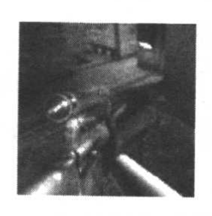
"Minigun"，在 UT 中它属于远射程，高射速，高精度武器，杀伤力属中上。第二火力较第一火力射速更快，同时射击精度有所下降。



Flak Cannon，Unreal 中的热门武器，射速中等。第一火力有点像霰弹枪，击发后打出碎裂弹，近距离杀伤力巨大；第二火力像掷弹筒一样抛出炸弹，但落地后不反弹而是立即爆炸。熟练掌握两种火力，交替开火，敌人很难幸免。



Rocket Laucher，所有 FPS 游戏中全勤的武器，UT 中的火箭筒有一些新特性。单击第一火力键正常发射火箭，射速中等，射程远，杀伤力大，射击精度一般；瞄准目标一秒钟左右，伴随着一声蜂鸣，准星变成一个小红圈儿，表示目标被锁定，此时发射的火箭可以在一定范围内追踪移动中的敌人；按住第一火力键，你会看到火箭筒开始连续装弹，可以最多同时发射六枚火箭（装满六枚后会自动发射）！单击第二火力键将像掷弹筒一样抛出炸弹，同样地，按住第二火力键将连续装弹，松手后同时抛出。在第一火力中同时发射的火箭是呈放射状射出的，如果先按住第一火力键，再按住第二火力键，然后同时松手，你会发现多枚火箭将以集束的方式射出。



Sniper Rifle，狙击步枪较 Unreal 中加了一个瞄准镜，按住第二火力键进入变焦视角，最大放大倍率为 8.3。这是高精度远程武器，射速中等，杀伤力很大，尤其是击中敌人头部时，在敌人没有加血和装甲的情况下可以一枪崩掉他的脑袋。



Redeemer，这个大家伙发射的是核弹！射程远，精度高，杀伤力极大，可以说是 UT 中的终极武器。为保持平衡，它只能装载一枚导弹，且地图中不会单独出现弹药。导弹爆炸后会产生大范围的冲击波，大致可以席卷一间中等大小的房间，在此范围中的一切，包括你自己，都没有机会幸免。第二火力将进入弹头的主观视角，使你可以控制导弹的飞行，当然这很危险，因为此时你甚至看不到鼻子底下的敌人。注意导弹飞行的声音很特别，好像一架飞机从头顶飞过。一旦发现有导弹向你飞来，赶紧找堵墙躲到后面，或者向着导弹控制者跑，另外飞行中的导弹还可以被打掉。



Translocator，这不是一件武器，而是一个个人传送器。单击第一火力键将抛出一个圆盘，落地后变成一个传送点，以后当你身在别处时再拿出这个东西单击第二火力键，你将被传送回当初设置的那个传送点。这个东西很有用，但也很危险，要尽量将传送点设置在安全隐蔽的地方。一旦发现

敌人的传送点，不要犹豫，端起枪来打掉它。另外要注意不是所有的服务器都会允许使用这个东西。

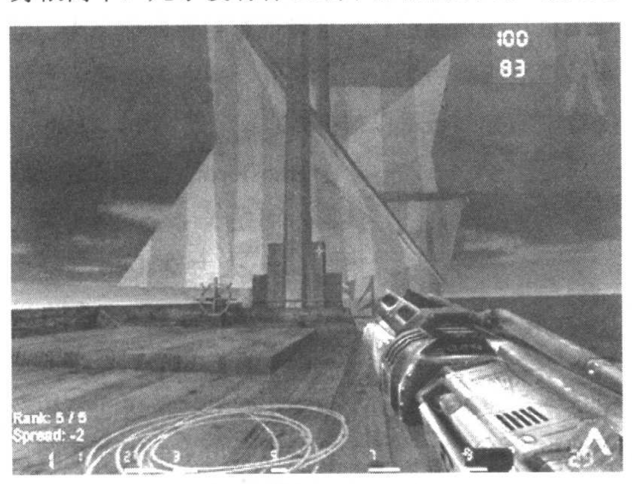
## 单人闯关模式

游戏的单人过关任务由五部分组成，分别对应五种不同的对战模式，它们是 Deathmatch、Domination、Capture the Flag、Assault 和 Challenge。前四种模式一开始都有一个教学关，向你详细介绍了每种模式的规则和一些基本的战斗技巧。在这四种模式中你只要打过三关就可以进入下一种模式，而最后的 Challenge 模式实际上就是高难度的 Deathmatch，你必须完成前四种模式中的所有关卡才能进入这个最强者挑战赛。

至于 Deathmatch，大家应该都比较熟悉了，这一部分一共 13 关，除第一关是一对一外，其他都是多人自由混战。

Domination 在这种模式中，地图上会出现三个 X 形的控制点标志，走过去碰它一下，使它变成和你的队服一样的颜色，就表示该点现在处于本队的控制之中。游戏中各队的积分会随时间以并不恒定的速度递增，而该速度取决于此时拥有的控制点数目，先达到积分标准的一方为胜，所以游戏双方的任务就是尽可能多地抢占控制点并尽可能长久地控制住它。

Capture the Flag 大家也不会陌生吧。UT 的夺旗模式很让我激动了一番，因为它的地图设计得都非常有气氛，尤其是 Facing World 那一关，地图本身很简单，几乎没有什么战术分析的余地，就是近




地轨道上的一颗长条形的陨石，两端是藏旗的城堡。可是它所展现出的外太空景观实在是太迷人了，陨石本身在围绕着地球转动，而不远处还有一些不断转动着的陨石，当队友大喊着“Incoming！”，敌人从另一端冲过来时，我几乎热泪盈眶，简直看呆了！这个模式也有九关。

Assault 模式应该是 UT 中最激动人心的部分了，玩家将在这里体验极为激烈的攻防战。进入游戏后玩家将首先带队扮演进攻方，你必须在限定的时间内尽快攻入敌人严密防守的阵地，完成一系列任务，然后攻防双方易位，先前你花了多少时间完成进攻，现在你就必须防守多久。该模式一共有六关，其地图设计可以说一个比一个更令人兴奋。

当你完成了前面的所有关卡后，将进入最终的挑战赛——Challenge！

Challenge 一共有四关，这里的 Bot 要比前面的厉害不少。前三关是多人混战，只要控制住火箭筒就可以轻松取胜。在第四关中你将迎战 UT 的最终 Boss——Xan Kriegor，Unreal Tournament 中不败的冠军。这个身披高级装甲的神秘人物据说就是 Liandri 矿业公司的老板，而这场战斗的战场就在他的小型私人飞船里。这一关的地图有点像 Deathmatch 的第一关，好像有点轮回的意思，但这次你还可以来到飞船外面体验一下失重的感觉。本关重点不是火箭筒，也不是隐形，而是飞船环形走廊中部的 150 点装甲环，控制住这条环形走廊你就可以掌握主动。手中握紧 Flak Cannon，利用走廊里的药瓶把血加到 199，即使 Xan 吃了隐形、扛着火箭筒来对付你，也不会是你的对手。

战胜了 Xan Kriegor 后再次进入冠军殿堂，终于收齐了五座金灿灿的奖杯！

## 运行服务器

● 启动远程网络管理功能

在控制台中键入命令 PREFERENCES，调出 Advavced Options 界面，将其中 Networking/WebServer/bEnabled 一项后面的字符改成 True（用键盘上的左右方向键）；如果你的机器上此时还运行着别的服务器（比如 IIS），并占用了端口 80，那么请为 Networking/WebServer/ListenPort 项重新

设定一个空闲的端口；然后你可以在Networking/Web-based RemoteAdministration中设定远程登录的用户名和密码。

● 运行服务器

在游戏设置界面中进入 Multiplayer/Start New Multiplayer Game，在其中设定游戏模式和地图。按下 Map List 按钮，在弹出的窗口中通过向右拖曳地图名称设定循环地图，Auto Change Levels 项必须勾选；按下 Mutator 按钮选择适当的 Mutator；将 Rules 和 Setting 中的项目都按自己的意愿设定好。

如果你希望在服务器中出现 Bot，那么请将 Bot 选项卡中的 Minimum Total Players 项设定为一个大于零的数值。比如当你设定为 6 时，当服务器上的玩家不足六人时 Bot 会自动加入，新玩家上线后 Bot 会自动退出。在组队模式中应该勾选 Balance Teams 项，这样 Bot 会自动加入人数较少的一方。

在 Server 选项卡中为自己的服务器取一个名字，一定要取！如果你希望别人能够在游戏内置的浏览器内发现你的服务器，请勾选 Advertise Server 项；如果你希望自己服务器上的战斗情况能够被 ngWorldStats 所统计，请勾选 ngWorldStats Logging 项；我们现在讨论的是互连网服务器的设置，所以 Optimize For LAN 项不可选取！

完成上述步骤后，按下 Dedicated 按钮，系统



托盘内出现一个最小化图标，表示你的服务器已经开始运行了！

一旦服务器设置完毕，所有设置将被保留，你可以在以后通过在 Windows 的“开始/运行”栏中输入特定的命令行来启动服务器，下面我们详细讨论一下。

● 启动远程网络管理功能

如果是第一次通过命令行来启动，请用记事本打开 UnrealTournament.ini 文件，找到以下段落：

[UWeb.WebServer]

Applications[0]=UTServerAdmin.UTServerAdmin

ApplicationPaths[0]=/ServerAdmin

bEnabled=False

......

将 bEnabled 的值改为 True；若有必要在该段落中找到 ListenPort 并修改其后的数值；再找到 UTServerAdmin.UTServerAdmin 段落设定用户名与密码。

● 启动服务器

启动服务器的命令行格式如下：

C:\UnrealTournament\System>ucc.exe server mapname.unr?game=gameType [port=Portnum] [multihome=ipaddress] [ini=inifilename] [log=logfilename]

其中各参数的意义如下：

port：端口号（注意这并不是前面提到的 ListenPort）

ini：服务器的配置文件，默认文件是 unreal tournament.ini

log：记录服务器工作状况的日志文件，默认文件是 ucc.log

## 游戏秘技

调出控制台，先输入“iamtheone”启动作弊模式，然后输入以下字符串：

allammo：将所有武器的弹药加至 999

fly：自由飞翔

ghost：穿墙

god：全无敌（摔都摔不死）

killpawns：将游戏中的 Bot 除去

loaded：所有武器、弹药全满

summon“object name”：让某种武器、弹药或物品出现在你眼前

walk：从 fly 或 ghost 模式恢复正常

以下命令不需要进入作弊模式：

addbots“number”：在游戏中加入一定数量的Bot

behindview“number”：number 取“1”时切换至追尾视角，取“0”时为主视角

open “mapname”：切换到另外的地图

playersonly：使游戏进程停止，但玩家的视角还可以自由移动，这样可以从容不迫地抓图或者欣赏风景

slomo“number”：输入数字使游戏加速或减速




绝大部分的射击游戏，玩家的定位均是以一挡百，甚至更多。在游戏中，玩家必须要打起十二分精神。因为游戏中玩家能够倚靠的只是自己一人；但在《Delta Force 2》（三角洲特种部队 II）中，这套规则完全不通用。

《Delta Force 2》同一代一样是一支第一人称的射击游戏（不过玩家可以把视点调为第三人的视点来观看）。而角色的地位，虽然仍是把敌人消灭，但在《Delta Force 2》中，玩家只是整个游戏中的一名士兵，如果你把惯用的单枪匹马、把敌人杀至一个不留的战斗模式，直接套用到《Delta Force 2》中，便绝对不适合。

《Delta Force 2》无疑是一支不错的战略射击游戏，但最令人遗憾的是，游戏仍然不支持 3Dfx 这类加速硬件，使游戏的画面在多边形的展示下，感觉未尽人意。当然大家可以自己把游戏的解析度提高，但相对地也会大大增加电脑 CPU 的负担，实在是一个两难的问题。虽然画面的质量不是最好，但始终仍然有一定的水准，再加上美工刻意下了一番苦功，故无论在室外的晴朗天空，还是室内的阴暗角落，在视角上仍有一定的欣赏价值。

## 游戏操作

F1：帮助

F2：第一人称视角

F3：准星开/关

F4：打开/关闭枪的显示

F5、F6、F7：切换视角

F8：小画面显示

F9：前视图

F10：GPS 彩色地图

F11：GPS 等高线地图

F12：字母窗开/关

Scroll Lock：切换窗口/全屏

Pause：暂停

1：刀子

2：手枪

3、4、5：主要武器模式切换

6、7、8：辅助武器模式切换

9：手雷

0：激光指定仪

—/+：地图缩放

Back Space：按顺序切换武器

TAB：切换前队友视角

Q：切换 FLAGS

W：切换导航点

R：最新的信息

T：通话

Y：小组通话

O：任务命令

P：Cam Up

“[”、“]”：CAM 缩放

A：无线电命令

S：瞄准镜

D：丢下物品

F：队友标志

G：胜利条件

K：Kills/Players List

L：Cam Left

;：Cam Right

C：地图

V：切换游戏分辨率

B：望远镜

M：换弹夹

.：Cam Down

Shift：步行

Ctrl：开火

Space：跳

Home：机动防护炮

Del：站立

End：蹲伏

PgDn：卧倒

方向键：前进/后退、左/右平移

小键盘上：

8、5、2：仰视/平视/俯视

4、6：左/右转

## 攻略指引

### 南极大陆

COLD STORAGE

上级又来任务了，这一次是到南极那个冰雪皑皑鸟不生蛋的地方，收回被恐怖组织占领的实验室并救出实验室里的科学家。一开始把门口的三个敌人摆平后，把哨塔给炸了，其他在屋外的敌人，你的队友会帮你消灭的，但屋子里敌人的要全靠你自己了（记住不要杀穿白大褂的人）。要小心山坡处的一小股敌人。把敌人杀完后就过关了。

WHITEOUT

顺着路线走会发现在远处有几架直升机在飞来飞去，不要理它，你是打不下来的，往敌方营地里冲吧。在敌方营地里会有很多敌人，要先把帐篷外的敌人干掉。要不然当你冲到帐篷里，被外面的敌人发现后他们会隔着墙向你开枪。把敌人杀光后，会有一艘潜水艇来接你。这样南极大陆的任务全完成了。

### 乌干达

AIR MAIL

一开始你会和两名 CHARLIE 小队的队员在一起，不要理他们。先爬上山头把哨塔上和山下的敌人给消灭（在下山时小心山脚的陷阱）。这时 ALPHA 小队会从另外一个山头过来和你汇合，在屋子里可以捡到手榴弹。逛一遍机场把见到的敌人消灭即可过关。

BLIND SIDE

破坏敌军的根据地，毁坏所有的通信设施。首先顺着路线趁着黑夜摸到敌人在小山上的哨塔，在沿途会有小小的阻碍，消灭它。居高临下把营地里的敌人消灭后，冲进去找一找，会发现在一间屋子里有电台，先别急着把它给炸了，把放在桌上的手提电脑带走，然后再毁坏电台，走远一点，电台会发生爆炸。最后把在屋外的三个天线（像锅一样的东西）给炸了，然后顺着路线上山，会发现有两根高高的天线，炸了它们之后就坐飞机回家了。

DEMOLITION 101

一开始你会遭遇到一个巡逻小队，消灭他们后，由于敌人的火力很猛，几乎所有的子弹都会往你身上招呼（因为你是孤军奋战），这时你有两条路可走：（1）把对岸的敌人消灭后游泳过去；（2）在岸边有一条船，把船上的两个敌人干掉后坐船过来。要小心那两辆装甲车。到对岸后会有援军，然后把东西炸了之后，上飞机过关。

SPECIAL DELIVERY

这一关敌人虽然很多，但是没有和他们硬拼的必要。只要顺着路线到地点 7 的一间屋子里拿到一台手提电脑后，剩下的事就全交给即将赶到的援军了，你只要在屋子里等待援军把屋外的敌人消灭后即可上飞机离开。

POWER TRIP

这一关开始时，时间会比较紧。敌方会派一架直升飞机来接走我方要抓的那名官员，我方则必须

赶在敌方飞机降落前将飞机击落。因此一开始就必须以最快的速度往目标方向赶，沿途如果有敌人阻拦格杀勿论，在远处的敌人就先别理会。赶到敌方的大营地时，很快就会看到敌方的飞机飞了过来，




用火箭炮把它击落。击落飞机后，剩余的任务就可以慢慢地完成了。把营地里的敌人全杀光，有些敌人藏得很隐蔽，要细心地把他们全揪出来。营地里有三个绿色的帐篷，那名官员就藏在中间的那个帐篷里。注意，帐篷里还有一个保护他的小兵。进去那个帐篷，把小兵干掉，将军就会举手投降。然后他会自觉地跑到岸边的一艘小船里，跑得挺快的。你也上船吧。进船舱一看，他已经跪在船舱里了。船开了，坐着船来到下一个地点。这时我方便会有一架直升飞机过来接应你。岸上有几间屋子，里面还有敌人，把他们全杀了。如果还没有过关，就看看别处还有没有敌人，找出来杀了就可以过关了。

HOLD UP

这一关的目的就是能让你安全地离开此地。你必须穿过敌人的封锁上飞机，一开始就往目标地点赶吧。唯一的难度就是雾比较大，只能看见 30 米开外的敌人。顺着路线快跑，到达目的地后飞机便会来接你。小心！那里还会有两个敌人，杀了他们就过关了。

**乔治亚苏维埃社会主义共和国**

COUNTER PUNCH

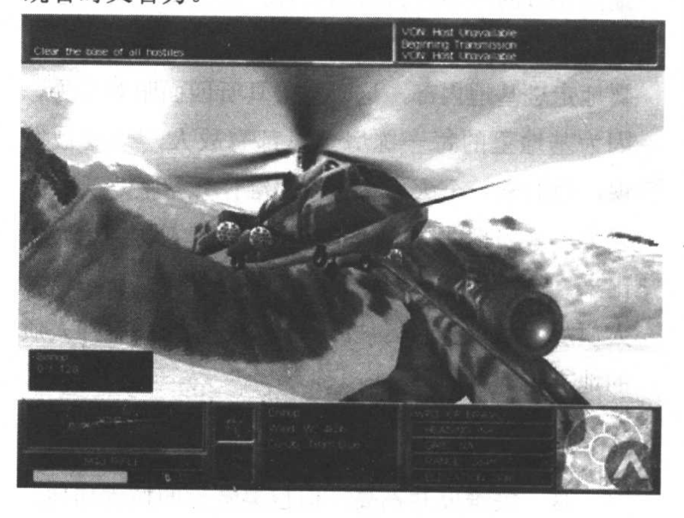
这一关的任务是全歼敌人，破坏敌人的计划。唯一一点困难就是任务是在夜间进行。尽管有夜视镜，但能见度还是很低。冲到敌人的基地里，把敌人杀光，将装甲车炸了就过关了。

SLEIGHT OF HAND

唉，又是一个阴雨天气，在这种天气里跳伞不知是什么感觉。这一关非常容易，只要你没有傻到去敌人基地里和他们硬拼。我方只有三人，不要指望两名队友能做什么。敌方有 6 辆装甲车还有一大堆的士兵，你在楼上楼下交叉火力之下是必死无疑。别管基地里的敌人，赶到地点 4 去“护送”从敌人基地里出来的三辆装甲车和一辆卡车，到达脱离点，把沿途的敌人干掉即可。到时自然会有直升机来接你。注意：这四辆车中一辆都不能被破坏。

WHISTLE——STOP

这一关很有趣，实在是太有趣了，说难就难说易就易。(1) 如果你想轰轰烈烈地和敌人火拼一场，那么请你在一开始就以最快的速度赶到任务地点 2（建议：坐上直升飞机，飞机自然会把你带到列车上空，到时你跳下来就是，省得走冤枉路），追上列车并爬上去（千万不能从车上掉下来，否则就准备重来吧）。将车上的敌人干掉后还会有大批的敌人等在铁路两旁欢迎你，天上还会有敌机在你头顶上转来转去，时不时还会赏你几发子弹。如果你坚持到最后，那么祝贺你！(2) 也可以先用火箭炮将列车头炸了，再慢慢地走过去。(3) 或者更简单，直接从一开始就坐上飞机不要下来，一边欣赏地面的大好风光，还可对下边的敌人放上几枪而不必担心会有危险，当直升机停稳后跳下即可过关，既省时又省力。



HOURGLASS

这一关的敌军很少，但难度却非常高，你要在敌军炸毁炼油厂前把炸弹给拆除。首先进炼油厂的速度要快，由于敌人很集中，所以你要耳听四面眼观八方，见到人时不要犹豫——杀小心旁边的油桶会爆炸。以最快的速度冲到点 OBJ WALTER，找到一辆后厢有人的卡车，把那人给干掉，在敌人身边你会发现一个油桶上有计时器，冲过去后，就过关了。

COMPLETED SUCCESSFUCCY

这一关敌人虽多，但是很笨，所以不必太担心。不过也要小心敌人放冷枪。出来后，一直向前走，可看到一辆装甲车和一辆运输车正向敌人的基地开去，把他们干掉。把车辆摧毁后，向右拐可看到两个敌人正鬼鬼祟祟地向你的方向摸来，但是你根本不需要把他们放在眼里，一枪一个，把他们解决掉。这时你可选择两个进攻方向：一是爬上右边的高地，把基地外边的敌人全部解决掉，再大摇大摆地走进基地去大开杀戒；二是跟着你的队友走左边的路，你的队友们会帮你打点外面的一切，而你则从山坡上冲到敌人的基地里乱打一通。注意房子里和油井上的敌人，把敌人杀光即可过关。

CRITICAL MASS

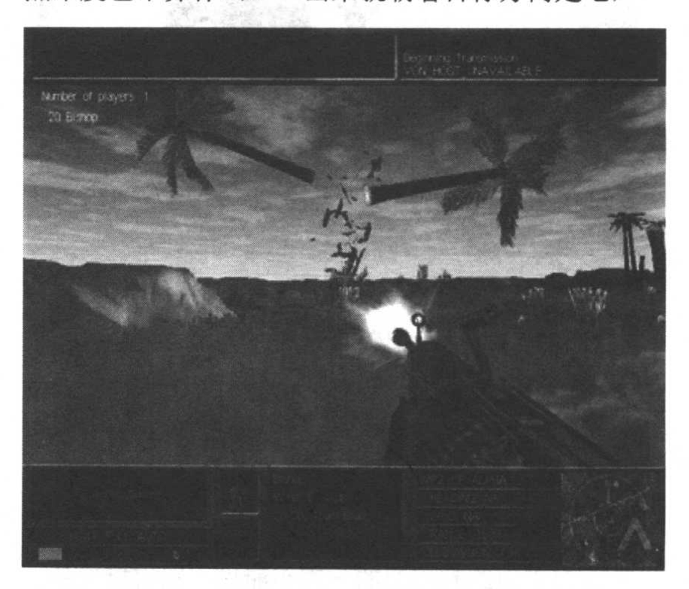
这一关敌人有两辆机枪装甲车，很讨厌。最好用火箭筒，看到它们后一炮击中一个。机枪装甲车的周围还有许多敌人，要小心了。（建议先把脱离地点北方的一小股力量消灭掉，以免救出人质后，被他们杀掉）。把基地外面的敌人干掉后，小心翼翼地走进基地内部，这时你须耳听四面眼观八方，因为基地里的每一栋房子里都有敌人，只要被发现，他们来一个火力交叉，保准你死得很难看。如果你不事先把北方的敌军消灭掉，敌人还会从后面出来。最好是把敌人全部消灭后，再救人质，以防人质从房子里出来后被敌人打死。注意：关押人质的地方是随机的。

SUPER NOVA

这一关难度并不高，但也要看你的技术如何。只要能进入敌方基地，我方便有人前来支援。问题是敌方基地前的哨卡处有许多敌人，能否把那些敌人全干掉就看你的了。把哨卡的敌人杀光后，便到敌人的基地里搞大屠杀！把敌人杀光后就准备迎接下一关吧。

BROKEN ARROW

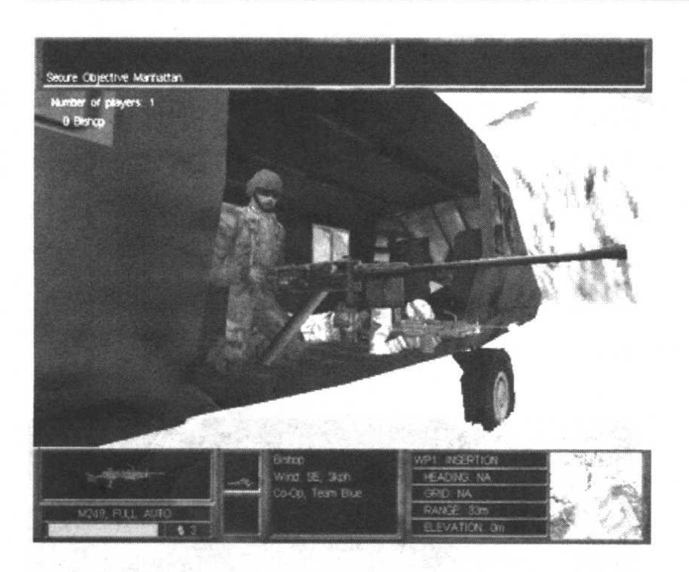
这一关难度有些高，但你的技术够高的话，这点难度也不算什么。一出来就朝着目标方向走吧，



途中会遇到几名巡逻兵，把他们杀掉，再走一段路就能看到敌方的车队了。小心，不要随便开枪，一开枪就会把敌人全部引过来。还有一架直升机，可以先用火箭筒把飞机打落，再把敌人全杀光。可说起来容易做起来难，敌方强劲的火力会把你压得抬不起头来。把敌人全杀光后再把装甲车全炸掉，但要小心，别把卡车也炸了，否则任务就失败了。而且还要注意不能让卡车进入敌方基地，否则就 Game Over 了。把装甲车炸掉后就过关了。

FALLOUT

这一关的敌人多而且集中，如果不小心被他们发现了，那可吃不了兜着走。要占据有利的地形位置，逐个击破。机场控制台上的敌人有些难缠，实在受不了了就用火箭炮送他们归天！把敌人全数杀光后，走到脱离地点，等一会就会有直升机接你离开了。




**哈萨克斯坦**

VOODOO

由于本关是在夜晚行动，能见度很低，所以要小心。慢慢地向目的地移动，走几步就停下来看一下周围的情况。沿途会碰到几个小兵，其中两个还想溜到你身后搞偷袭。杀掉他们。走到河边，别急着过河，先把对岸哨岗上的敌人消灭掉，然后再虚晃几枪，把敌人引出来，来一个守株待兔。有些敌人还是会呆在房子里不出来，等一会儿再收拾他们。当外面的敌人死光后，就游过河，这时队友们就会前来支援。敌人分两部分：一部分在山上，另一部分就在山沟里。可以先把山沟里的敌人干掉，因为山上的敌人不会冲下来，下面的死光后再收拾上面的。

SUPPLY LINE

这一关敌人的人数很少，难度不大。出来后，沿着地图所示，朝目标前进，途中遇到一个敌人的小军营，走到高地上，把敌人干掉。这时会出现一架直升机，用火箭筒把它干掉。话是这样说，但做起来就难了，总之各位小心就是了。摆平直升机后，继续前进，来到敌人的基地里一看，你的队友们已经把战斗的局势稳稳地控制住了。由于敌人在低处，你站在高处用枪进行点射，打得敌人毫无还手之力。还有一辆装甲车，等它一露面立刻用炮弹攻击。

KNOCKOUT

一出来，先往西南方走，会看到一条路，路上有一辆装甲车，车旁还有两名护卫，先把他们干掉，同时还要小心远处山上有一个阻击手蹲在哨岗上。按“C”键打开大地图，会看到两个红色的“十”字符号，那是敌人的两个雷达站。这一关的首要任务就是要把那两个雷达站毁掉。在路上，敌人会布重兵把守，火力很猛，要小心应付。还有一架直升飞机，把它打下来。杀光敌人后就把那两个雷达站炸了。炸了雷达站后，我军便会有两架直升飞机和伞兵前来支援，他们会聚集在敌人的一栋大楼前，赶到大楼前配合援军将大楼里的敌人杀光，但要小心别把大楼里的那个将军给杀了。将喽罗们杀光后便将将军押上飞机，然后你也一起上飞机，飞机离开战场后任务便完成了。（小心别从飞机上掉下来，否则这关就过不去了）。




MISSION CONTROL

这一关的敌人数量虽少，但是异常的凶狠。降落后，顺着路线一直走，看到敌人的营地后，不要乱来。因为你一开枪敌人就会从四面八方向你涌来。建议先用火箭筒把右边的帐篷轰掉，因为有大量的敌人在里面活动。轰掉后，局势会对你相当有利。把这个营地的敌人消灭后，继续前进，我方人员会让你进到敌方营地里。到达目的地后，你要以最快的速度把外面的敌人全干掉。因为战斗一打响，敌人就会在最短的时间内把人质杀掉！人质关在最大的那一间房子里，里面还有三个敌人，两个和人质靠得很近，要小心，不要打到人质。人质安全后，如还没有过关，那就看一下两个营地里还有没有小兵。顺便把那几辆装甲车也干掉。本关的难

度很高。

PINPOINT

出来后，已是黄昏了，景色十分好，不禁令人想起那句名言："夕阳无限好，只是近黄昏"。但你已没有时间再想这些事了。今天的任务十分紧迫，要到敌方的基地里将敌人的一台手提电脑偷出，里面记有敌人的大量机密。一下飞机，就往目标地点冲去。在路上，会有几个敌方的小兵前来阻击你，把他们杀掉，继续前进。很快就可以看见敌方的基地了。基地里藏着很多敌人，屋里屋外都有。许多敌人都藏在屋子后面，很难看见。再加上屋子里的，有点难对付。小心地把他们杀光。在基地的另一边会看到一辆吉普车，我方要拿的电脑就在吉普车旁边的一间屋子里，进去把电脑拿出来，跑到脱离点。小心！这时敌方会有援军前来，一共6个人，他们就藏在你回去的路上，把他们找出来杀了。

BROKEN WING

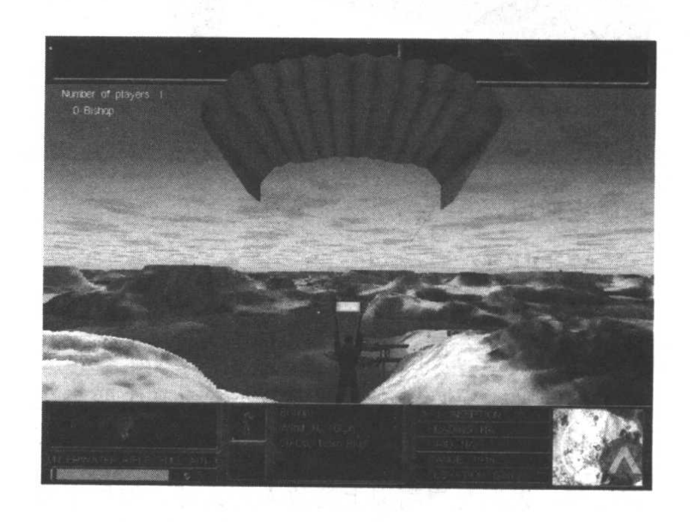
这一关敌人异常多，而且较为集中，给完成任务带来一定困难。开始后先爬上山顶，会看到一架直升飞机，用火箭炮将它轰下来。将在山顶上能看到的敌人全部杀光。然后，冲下山，将漏网的敌人也干掉。敌人火力较猛，要小心应付。敌人杀光后，将机场上和停机棚里的战斗机全炸了。最后到一栋两层的楼房里找出一台手提电脑，并将它带到脱离点。

FOUR HORSEMEN

由于这一关任务较为重要，所以我方也派出了大量的军力支援。一开始，便随着我方的队友向目的地火速前进。到达目的地后。一看，我方已将敌人的基地重重包围。先配合队友们把屋外的敌人消灭干净，再到某一栋房子里将我方将军安全解救出来。最后在队友的帮助下，把剩下的敌人全部消灭掉。任务圆满完成！注意要把敌人的装甲车也全炸了。

STEEL COFFIN

一开始，就往目标地点冲，这是基本程序。跟以前一样，沿途会有一些小兵阻击你。没关系，把他们全部干掉。再往前走，就会看到敌人的基地了。基地里有许多敌人，都藏得很隐蔽，而且基地里敌人很多，如果冒失地闯进去，一大批的敌人就会用枪将你的身体射成蜂窝。最好先站在基地外的高地上将屋子外的敌人先杀光，再进基地杀屋子里的敌人。敌人全杀光后，用炸药将基地里的车辆全炸毁，就可以过关了。




## 连线技巧

1. 把屏幕精度由6408×480变成400×300 FPS（画面刷新率）大大提高，这时别人就好像不会动一样，只要边跑边用机枪射击，就可以将敌人射杀，而且像QUAKE一样可在跳越中瞄准射击（从高往下跳）。

2. 提高自己的PING值（就是上网速度）。如果你的PING值比对手的高，那么你会大大地占对手的便宜。这时你会发现，对手好像是静止的，而且你一换位，他还打原来你所处的地方。

3. 仔细听枪声，如果是沉闷的一声（而你没死！），就是8倍的狙击枪。别忙着跳起来逃跑，顺着弹道观察一下，（对手有至少一秒钟的时间要装弹，如果你够快，就趁这当儿干掉他）！然后左右平移、移动攻击。打死敌人最好，要是没打死就冒险往沟里跑。等他开了第二枪后你会又有一秒钟的机会。如果听到清脆的一声响，要赶快跑，那是用突击枪点射的，马上就会有连续的精确射击了。如果是连续爆豆似的枪声，那是机枪，躲到山坡后面，等对手枪一停，起身瞄准射击，枪一响再爬下。如此定可干掉拿机枪的敌人！

4. 在不同的地形关要选用不同的枪械。如在山地平原地形中用机枪较有利（当然一定要配火箭筒），村庄地形用狙击枪（8倍瞄准距），混合地形用突击步枪（可移动攻击也可狙击）。

5. 记住一定要不停地运动，无论是在射击前还是射击后。在射击后也要迅速地离开，所谓打一枪换一地方。开枪已经暴露了你的位置，还是迅速离开为妙。当和对方在中距离同时发现时，记着不能停在一个地方射击，无论向左或向右移动都是避免射中的方法，同时不断向相反的方向移动瞄准器。想上山的时候不能从房子的正面上山，要在侧面或者后面上山，以减少暴露的机会。上了山后不能马上停留，要一直翻过山后才能转身趴下，再向左或向右移动一点才确保安全。

6. 当我方被敌人压制时，不要急于往前冲。因为此时敌人士气高涨，正是锋芒时期，硬拼是不会有好结果的，所以要稳住，尽量以守为主，充分发挥狙击手的作用，狙击暗杀敌人。先挫其锋芒，待杀得敌人士气弱下时，再组织力量一鼓作气杀出去，扳回局势。就是说，要迫使敌人处于困难的局面，不一定急于采取进攻的手段，而是根据强弱相互转化的原理，先消耗敌人，使它由强变弱，陷入被动，再发动进攻，一举歼灭。

7. 在夺取敌人的旗帜时，往往由于敌人防守严密而无法成功。这时应先发动佯动显示我方准备沿一路线进攻，吸引敌方到那里固守，而后派部分人悄悄迂回到敌后处，待敌人都去防守时，再趁空而入，一举偷旗。这样成功率会很高。

8. “美人计”——如果觉得自己队伍的实力和敌人相差过于悬殊时，就用这个方案吧。所有队员都选择女兵上阵。每个女兵在开战前和复活时都要喊一句口号：“我是女人，玩真的，我跟你拼了！！！”然后一拥而上将敌人杀个干净。时间一长，敌人可能就会适应这种情形了。这时候就让一两个打字快的人来负责打些“煽情动人”的话给敌人，然后就可以再一拥而上了。

9. “装树”——有人认为在对战时站立身子最危险，但我却不这么认为。有些网吧的机器实在太慢（图像很差），这时你就可以试着站在一棵树的边上射击（当然这一关的树最好多一些），这样敌人不仔细观察还以为你是一棵树呢。

## 游戏秘技

首先按下“~”键，呼叫出控制台，然后键入下面作弊代码：

thetrooper =无敌模式

sunandsteel =填充弹药

diewithyourbooyson =无限弹药

stilllife = 隐身

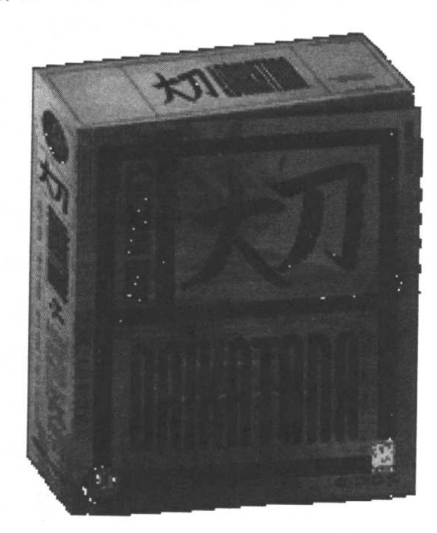






## 游戏背景

游戏的故事发生在数百年以前，一名称为Usagi Miyamoto的武器工匠，替Shogunate Mishima制造了一把大刀。不过，后来Usagi却发现Mishima想要利用大刀做不符合武士精神的事情。因此，Usagi带着大刀来到了富士山顶，并且以大刀进行切腹的仪式，仪式结束后，Usagi连同大刀一起跌落至火山口内，至此以后，再也没有人看见过大刀的下落。



到了西元2455年。通过Toshiro Ibihara博士的努力和研究，最后终于在富士山中找到了大刀。为了测试大刀的威力，Ibihara的女儿Mikiko和他的学生Hiro Miyamoto自愿被送至未来一段时间。然而，就在这段时间内，Ibihara的助手Michi Yoshida却谋杀了博士并窃取大刀。

玩家在游戏中将扮演Hiro Miyamoto，并且在Mikiko、Dr. Ebihara和Superfly Johnson的协助下返回过去，好让历史恢复，从而避免Ibihara博士被谋杀的事件发生。在游戏中，Hiro、Mikiko以及Superfly将会经历4个时期，而且在每一个时期都会遭遇到完全不同的怪兽类型。

## 攻略指引

**第一幕：沼泽地带**

游戏开始时，我手上的唯一武器是一只可以将铁墙打陷的手，但这是不够的，未来还有很多厉害的对手。所以我拣起地上的离子枪，在现阶段，这是一支非常有用的武器，要多加珍惜。沿着前面的水沟钻进一个山洞里，在梯子上方的小洞里可拣到耐久度为100的盔甲。

过了小水潭我来到了山洞的开阔地带，抬头一看一架直升机正在向我扫射，于是利用手上的离子枪，将它击落。然后飞快地跑到左边的走道里躲开炮塔的射击。在水边可以拣到一颗用来存盘的宝石，之后来到了山洞外。

消灭掉湖中大房子里的苍蝇和一条长相可怕的飞龙，穿上飞龙身上那件耐久度400的盔甲，在岸上把在湖里游弋的鳄鱼射死，因为到了水里我的离子枪会伤到自己。穿过右边的走道来到大房子的后面，在这里我看到了一扇小门，爬上旁边的大水管，来到门的上面，几拳把铁盒子打碎，那扇小门就自动打开了。

走进小门，来到下水道的控制室前。但这地方的门死活打不开。首先把那个防卫塔击毁，然后破坏了那个铁盒子，顺利进入了控制室。先把左边的开关按下以打开下水道的入口，并乘升降机来到控制室二楼，再从这里的升降机进入下水道。

**第二幕：下水道**

走上电梯来到一个房间里，拉下操纵杆打开了一号门。由左边的小门来到涡轮机房，跳到传送机上，并按下旁边的开关，这个传送机很快就把我送

到了一个大水池旁。走到上面的控制台前，拣起地上的掷弹筒，然后打开二号门的开关，再跳到水池里取下那颗宝石。

下面回到涡轮机房，进入二号门。但是房间另一头的门却无法打开，在走道旁的斜坡尽头有一个小房间，在那里我找到了开关。打开开关我回到那扇门前，干掉守在那里的机器人，然后走进一条走道里。快步走过这条即将塌方的走道，再游过前面的大水坑，爬上对岸。我按下旁边的按钮，前面马上伸出了一道梯子，爬上梯子并从上面的管道滑下去。跨过几根粗大的水管，跳下前面的小水沟来到水中。小心地躲开那些转动的齿轮，游到前面的小房间内，按下绿色开关，再游过齿轮进入小房间对面的圆门。

爬上梯子，来到房间顶端的圆门前，再跳到门边的铁架上，走到对面左边的房间内转动开关，打开了那扇圆门。进去从路旁的小门来到一个升降机上，这个升降机把我送到了一个很大的房间里。把这里的人全杀死，然后按动大显示屏下的按钮打开了前面的门，离开这个下水道。

**第三幕：救出 Superfly**

我走出升降机向右拐，来到一排电脑旁，按下墙角的蓝色按钮，然后走出小门往左进入一扇圆门内。在这里好像没有路可走，观察了一下四周，楼梯旁有一个很不起眼的小洞，于是我蹲下身子钻进小洞里，并在里面发现了一个旋转着的装置。我用掷弹筒在这个装置旁安上炸弹，然后退到洞外用离子枪打爆炸弹把它炸毁，那些门上的保护膜便消失了。走进走道尽头的大门，就可以通过升降机来到二楼。

打开二楼的房间，用掷弹筒把闸门上的管子炸掉，闸门停了下来。蹲着身子走过闸门来到前面的房间里，打开那扇在绿色方块旁边的小门，用掷弹筒引爆里面的白色晶状体，在墙脚炸开了一个小口。我钻过小口来到了一个布满了水管的房间，之后走到一架升降机上，乘着升降机我来到了一个活人实验室里。干掉这里的敌人后乘升降机回到楼上。向左走过一座桥，来到一个深蓝色墙壁的房间里。躲开那些红外线障碍，跳到对面的红色房间中，按下墙上的开关，再从房间的另一个门走出来。爬上前面的楼梯，拉下闸刀，过了一会儿闸刀旁的管子就自己炸开并露出了一个开关。转动开关后楼梯底下的门开了一个口子，蹲下身走过那道门，按下墙上的绿色按钮叫来升降机上了楼。

把守在路口的机器人干掉，走进一间墙上挂满了人肉的房间里，看到了我的朋友 Superfly，他正被一台折磨人的机器抓着。用掷弹筒把离我最近的门上的标志炸了，门对面的墙上开了个大洞，我用从墙洞里得到的磁卡让那台机器把 Superfly 放开，然后带着他跑过离房间最远的那扇门，来到出口处，离开了这个地方。

**第四幕：焚尸房**

我和 Superfly 从右边门后的小路来到一辆卡车旁，然后拐进一条狭窄的通道。在通道尽头的控制室里踩下左边的那个开关，把卡车旁的卷门打开，然后来到运送棺材的房间里，用火箭筒将水管上漏水的小孔炸开，让水流到下面的电机里。不一会儿那个棺材传送带前的卷门就被震开了。然后用棺材架的升降机升到棺材架的顶层，把摆在棺材旁的宝石拿到手后从墙边的梯子爬进一条狭小的管道里。

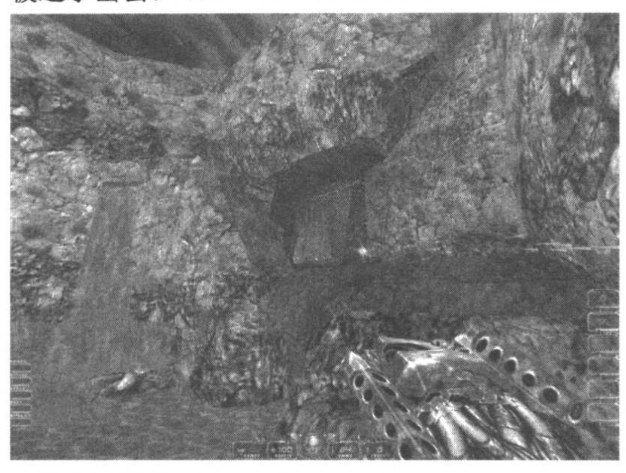
在管道里躲过大风扇，进入到一个放满了电脑的大厅里，从大厅里的小门来到棺材存放处的顶部。走到里面的圆形房间，炸开墙脚隧道前的铁丝网钻了进去。打开前面的门，然后冲到一个摆着几排长凳的大厅里。我把大厅旁边书柜上的管道口炸开，钻进管道。再把下面的铁丝网炸开，然后跳到大厅墙壁的焚尸房。从焚尸炉底下的走道来到一个升降机上，按下升降机的开关来到了火葬场的地下。

**第五幕：人肉加工厂**

走进一间切割尸体的房间，来到左边一条走廊里，从走廊中间那个没有玻璃的窗子跳到外面的水中。把水里的鳄鱼和癞蛤蟆干掉，进到对面的排水口里。

在管道尽头炸开铁栏，爬进一个房间里。我击毁开关打开这扇门，走过一条两旁有铁丝网拦着的

走廊，从盘旋而下的楼梯来到一个人肉加工厂的送肉车间门口。在水管上可以得到一颗宝石。这一带的敌人颇多，火箭发射器有了用武之地。来到一条压制肉饼的流水线前，按下电脑开关，再回到送肉车间。从另一个门来到一个冷藏库内，再来到一台远距离传送器前，开动传送器，一转眼我们两人就被送了出去。



**第六幕：解救 Mikiko**

远距离传送器把我们送到了一个冷冻实验室内。我按下左边的电脑开关打开那扇大门，来到一个冷冻搅拌机前，去左边的电脑房里拿到蓝色控制卡，用这块卡打开冷冻搅拌机右边的门，来到梯子旁的坑上，干掉底下的冷气兵。然后转动对面屋中墙上的开关，把地板下的冰水放掉。再从梯子爬到地板下的走道上，跳上前方的升降机来到二楼，按下电脑上的开关打开身后的门，穿过门后的房间来到一条走道内。

在走道尽头下面的大水管上拾到一副耐久度400的盔甲，之后消灭掉身后两架小飞船。走进升降机来到二楼，向右走跳上升降机下了楼。来到一个中间竖着一根冰柱的房间里，干掉守在前边的两个机器人，然后打开了前方的大门。

我们来到一个冰湖前，看到了被关在冰湖上空的 Mikiko，而我们来此的目的就是为了救她。我一边消灭敌人一边走到湖对面，打开那扇大门来到一个大房间内。费了好一番工夫，我来到冰湖的上空，让 Superfly 打开门，救出 Mikiko 并带着她跑出了这个实验室。

**第七幕：找到 Daikatana**

我们上楼梯打开大门，来到房间里的大坑中按下墙边凹洞里的绿色按钮，让后面墙上的梯子冒出来，然后爬上梯子来到二楼。我打开门干掉前面铁架上的工人，再把那个工人摆弄着的绿色光管打爆，旁边的一道铁丝网升了起来。按下铁丝网后面的开关后，迅速从栏杆上跳下去，冲进前面的房间里的铁桥上，但是铁桥另一头的门却因为开关坏了而无法打开。我只好先自己跳到水中按下开关，把水底的一块盖板掀开，然后游到盖板下的管道尽头炸开铁栏。把前面墙上的风扇打烂，跳进风扇后的管道中，来到另一个房间里的铁桥上。把前面的门打开让两个同伴进来，然后爬上铁桥底下走道里的梯子，来到一个大机房中。打开机房右边的门来到机房的顶部，在走道左边按下开关，爬进走道右边的管道里，打烂前面的破门，来到一条走廊中。走廊尽头的路已经断了，我发现对面的门右上方有一个大电路盒和门连着，把它击毁，天花板上的铁板掉了下来搭在两个门的中间。

我们来到对面的房间中，但房间中有一扇门却无法打开。我让同伴们先在这儿等着，然后我跳到左边的箱子上，打烂墙上的管道口栏杆，钻进管道里，但是我却掉到了下面的水里。我赶忙站起身来把空中的小飞船和水里的机器人打掉，然后爬上旁边的梯子。跳过三根柱子进到一个管道口（注意：这里动作要快，不要犹豫），然后从这条管道来到前面进来的房间隔壁，按下门旁的按钮打开门，把同伴放进来。

从前面的长梯子爬到一个小洞上方，跳到那台升降机上。等升降机把我送到第四个通道下方时，我打烂墙上的通道口钻了进去，在通道尽头被风扇吹到了一个房间里。我爬下墙边的梯子，按下墙边的绿色按钮打开身后的门，把等在外面的同伴叫进来，然后回到刚才被吹进来的房间里，从前面的走廊一直冲到放着宝刀——Daikatana 的房间里。

我爬到放 Daikatana 的装置上，把这个装置和周围墙壁连接的三条光管打爆，那些墙壁里马上冒出了三个像大脑一样的怪物。我把这三个不会抵抗的怪物消灭后，又会出现一些防卫塔和一个像大脑

的怪物。把他们统统消灭，终于拿到了 Daikatana，并见到了邪神——Mishima。

**第八幕：古代**

Mishima 用邪术把我们三人送到了古代，并且身上只剩下 Daikatana。我来到一座古代宫殿前，在山脚下的板车旁拣到一块死亡飞轮，然后从宫殿墙角下的小洞里钻进去。我来到一个花园内，干掉从后面偷袭的大蜘蛛，走进身后的大厅里。用墙边的圣杯加满生命值后，按下池壁上的两个按钮，这个喷水池的水马上被放了个精光，而喷水池中间的柱子上开了个口子，我从这个口子跳到下面的地下河中。

游过地下河来到一座雄伟的城堡前。我推开大门进入城堡，干掉躲在柱子后的大蜘蛛和骷髅，进入前面的房间，在水池里拣起宝石，然后打开右边的门来到祭坛上。从祭坛旁的小水池潜进一条水道里，游到了一个摆着巨大士兵雕像的房间中。取下号角后来到一条小河边，把号角架在河边的树杈上一吹，只见有一个骷髅从远方划了一条木筏过来，但是他要我先帮他找到古希腊银币后才肯把我送过河。我只好继续回到供桌旁，从另一个门来到一座残破的宫殿前，这个宫殿大门已被乱石堵死，我只好从旁边墙脚下的小洞里钻了进去。

砍烂前面房间的木门，进到里面，跳过那块将要塌陷的木地板，来到右边的房间里。钻过墙洞到二楼大厅，在旁边的右边供桌上得到了银币。然后从大厅里面那个被倒下的石柱拦着的门回到河边把银币交给骷髅，他高兴地让我上了木筏。

**第九幕：古墓探险**

骷髅的木筏把我带到了一个山谷前，骷髅说古墓就在这里。我上了岸走进左边的山洞，来到一个地道口。跳进前面山上的小洞里，从小路走上洞顶，然后跳到底下的水潭中，来到前面那条瀑布的上面。

沿着瀑布上的小溪走到一个地洞前，跳下去之后拐进一个路口。来到一个有水池的房间中，然后我砍烂隔壁坑上的木板，爬到下面的地道中。转一下那个黄色的转轮，没想到竟然把上面水池后的闸门打开了。我回到上面的房间走过那道开了的闸门来到一个隧道里，带上 Mikiko 一起离开了古墓，来到古代的雅典。

**第十幕：初到雅典**

首先，我来到小河尽头，推开墙上那块雕着葡萄的巨石，进入宫殿的地下室里。来到地下室的最高处，转动墙上那块雕着人头的石头，让墙上开了一个口子，然后走到前面那条小河上的桥上。我和 Mikiko 过了桥，从左边的门来到宫殿二楼的走廊上，下楼梯到宫殿楼底的花园中。然后小心地躲开水池前那尊女神雕像，从水池旁边的门来到一个房间中，转动墙上的转轮，再回到花园里的小厅中，这时小厅的供桌上已经出现了一个洞口。我独自跳到供桌下的水里，来到宫殿二楼的另一头。我走进第一个门，走下右边的楼梯再向左拐，拉下墙上的操纵杆把前面楼梯前的铁门打开，把外面的 Mikiko 叫进来。然后干掉狮鹰和飞人，和 Mikiko 一起推开了这座宫殿的大门走了进去。

上到二楼，先走到左边的房间里踩下水池中刻着海马图案的石板，把楼梯右边的入口打开，再来到另一边的房间里，从墙角的通道下到楼底，打开左边的两道木门到了宫殿的后院中。从对面的门来到宫殿外的城堡前，然后跳上墙边的石阶，再从梯子爬到城墙上，把两个塔楼里的操纵杆拉下，城堡的大门便缓缓地打开了。用神锤将门后站着的女神雕像敲成烂石头后，叫上 Mikiko 一起来到城堡里。



**第十一幕：城堡**

进到城堡里，先从左边的狭长山道来到一个有

喷水池的房间里，干掉守在楼梯口的狼人，来到一个广场上。我先到对面的波赛东雕像前取得三叉戟，然后再和 Mikiko 从广场中央的水池旁上楼，沿着两旁有铁栏杆的走道来到一个蜘蛛形状的水池上空。打开对面的门，看到前面有一块画着国王头像的地板。然后把蜘蛛状水池前的大铁门打开，然后回到蜘蛛状水池旁，跳到水池中找到一块“A”字密匙。走出大铁门，转动转轮把身后两扇小铁门打开，然后冲进前面山谷中的大宫殿里。来到宫殿的墙边转动转轮把吊在上面的巨石放下，然后拣起桌子上的“S”字密匙并回到原来的大铁门前，再来到宫殿的另一头大门前。

转动楼梯旁的转轮把楼上的巨石放下，然后拣起墙脚小桌子上的“E”字密匙，上了楼走过那块巨石来到阳台中。从左边的瀑布跳到对面山中的隧道里。打开低处的门，在桌子上得到“G”字密匙。回到门外，在旁边的石阶上拣起强力弹簧。现在我从楼梯旁的洞口跳到下面的房间里，转动转轮把巨石放下，然后来到宫殿外的山脚下。从左边通道走进一个房间，在房中的圣杯旁加满了生命值，然后在走廊尽头转动转轮。从原路回到宫殿外的山脚下，爬上梯子回到前面进来的山中隧道里，来到隧道尽头打开高处的门，这时那块挡路的巨石已被放下。一直走到山顶进入宫殿顶层的走廊中，在走廊尽头下楼来到一个有喷水池的房间里。拣起楼梯头铁门前的“I”字密匙，然后上到二楼走上房间外的小桥，来到对面的一个山洞里。

穿过山洞进入这座大宫殿在山另一边的部分，转动转轮把走廊中间的门打开，然后通过那扇门后的桥来到前面拣“S”字密匙的房间上方。我下楼打开黄色的木门来到一扇铁门前，这扇铁门的左边的墙上有一排写着字母的石板。我用那五块密匙把它们通通消掉，铁门右边墙上的栏杆马上升了起来。我过去转动栏杆后的转轮把铁门打开，然后向前面那座门前摆着海王雕像的雄伟大厅跑去。

**第十二幕：杀死美杜莎**

我从两旁的楼梯上到二楼，在走道边取下宙斯之眼，雅典娜的神像马上倒了下来。回到楼下，从神像底座裂口处钻进一条狭小的地道里，湍急的河水把我冲到了一座地下宫殿的水池中。我从水池跳上岸，走进右边一个房间内，消灭了飞人，再跳到水中。我从水中的通道游到一个地板已经塌陷了的房间里，再从这里的隔壁房间跳下水游到一个水池中，用水道旁的一瓶抗毒药水抵抗水中的毒素。最后游到一个墙上有三个蛇头状出口的地方。

从右边的路口走过一条七拐八弯的走廊，来到中间那个蛇头的后面。拉下操纵杆把蛇头下的铁门都打开，然后走出来从右边蛇头下的通道来到一条两旁各有一个路口的房间里，走过左边的路口来到一个上面有两道毒水正往下流的大坑前。爬下梯子，走到坑底的走廊里。这时我听到了美杜莎的怪叫声。我知道被美杜莎的眼睛看到就会变成石头，所以自己用背朝着美杜莎慢慢向她靠近。当我来到美杜莎身边时，用威力无比的宙斯之眼将她杀死。把这里剩下的怪物消灭掉后，我召唤 Daikatana 中的力量把我们都送进了时光隧道里。

**第十三幕：寂静的山村**

在时光隧道里 Mishima 把我们送到了一个黑暗时代的山上。从山洞走到山底的三间房子中央，再沿着那座有门的房子旁边的山谷来到一个村庄里，这里已经没有一个活人，四处都是僵尸。我来到村庄中心摆着雕像的水池旁，打烂水面的冰潜到水底取得一块方形楔石，走过右边的拱门看到一所门上挂着牌子的大旅馆。从旅馆门外斜对面的小巷来到一座教堂前，推开外面的铁门走进教堂里，爬上屋顶吊下的绳子跳到窗外的屋檐上。走到前面的窗前，跳到礼拜堂里。在讲台上拿到一块清洁器的碎片后，我顺手弹了几下面前的钢琴，讲台中间马上出现了一个地洞口。跳下后，打烂前面房间门上的木板，走到房间里拣到一块三角楔石。我爬出地洞回到礼拜堂中，还是从上面的窗子跳到教堂外，叫上同伴一起来到教堂后面的墓地里。我在墓地的房间里跳上中央的棺材，地板上马上露出了一道通向地下的楼梯。我走到楼梯尽头的大坑前，跳到对面的洞中，拣起棺材上的清洁器碎片，旁边的走道马上开了一道门，我走过去在墙脚下得到了一块魔法

楔石。

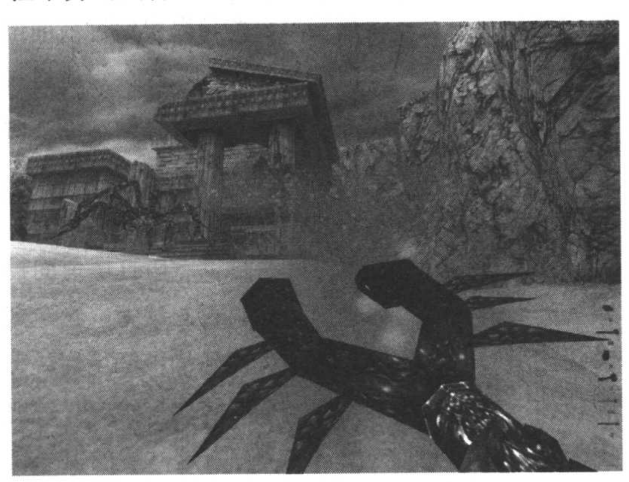
回到村里的水池旁，从另一边的拱门出了村庄，沿着山边小路来到一个悬崖边的大房子前，来到房子的墙边，把那架贴着墙壁的板车打碎，把裂缝后的炸药桶打爆，然后从被炸开的口子钻进房间里。把三块楔石拼到墙上，旁边的大铁门马上打开了，我带着同伴们走出了房子来到前面的山中。

**第十四幕：出路**

我从前面的石桥过了河，在山路上一直朝前走，在分岔路口向右来到一条小河边，从高处跳到对岸走进山洞里。然后走到洞壁边小路尽头爬下梯子，再走过一段路从前面的小洞爬到一个地牢外的地道里。

**第十五幕：冲出地牢**

我走到地道尽头的地牢中，然后拉下小门旁边的开关把门打开，走到对面的墙脚下，把那些松散的砖头挖开，钻进房间。这时来到一扇大木门前，拉下旁边的操纵杆把门打开，走到里面发现有一左



一右两扇大木门。我先打开右边的大木门，在里面的房间中拣起宝石，然后再打开左边的两道大木门，来到一个熔岩湖上。走进熔岩湖上的圆塔里。

来到楼梯尽头打开地牢二楼的大门，先走进左边的房间里拣到一颗宝石，再来到二楼大门右边的两排栅栏中间，走到前面的墙边拉下左边的操纵杆打开旁边的闸门，走到栅栏后的房间内。钻过房间的墙洞来到一条走廊里，用弓箭将走廊尽头的敌人干掉，然后拉下闸门旁的操纵杆打开闸门，在里面拣到一块清洁器碎片，并转动那个雕着骷髅头的开关，把走廊中的一扇铁闸门升起。从楼梯上到一间摆着三个笼子的房间中，打开对面的门上到地牢三楼，然后走下左边门后那道长楼梯来到一个有铁闸挡着的楼梯口前。趁铁闸门升起的时候蹲下身子躲过楼梯上那把来回移动的刮刀，走上楼梯拉下墙上的操纵杆把旁边的栏杆升起，然后从栏杆后的洞跳到下面的房间中。再走过旁边的两道大木门来到一个熔岩湖前。

先上左边的楼梯，转动房间里的骷髅头开关，再走上熔岩湖右边的楼梯，也转动这边房间里的骷髅头开关，把熔岩湖上空的铁板放到湖上，然后走到墙壁房间再转动一个骷髅头开关，把挡在湖前的铁栏杆降下。不一会儿那块石头里冒出了一个凶恶的火巫师，把他杀死后，熔岩湖里升起了一条盘旋而上的走道，拣起巫师身上的火魔棒来到一个熔岩湖前。走过走廊再上了两道楼梯来到两排铁栏杆中间，然后走过前面的吊桥，穿过熔岩湖中心的圆塔来到一个大坑前，向前一直走过四道门就出了这座地牢。

**第十六幕：古堡探险**

出了地牢来到一座城堡前，但这座城堡的大门已经关闭，我只好从旁边的狭小山路走到城堡的后面。走到城堡对面小楼二楼的门洞里，把那个横着放的桶踢下去，在冰面上砸了个大窟窿。我跳下那个窟窿游到城堡的大门内，爬到高处的岗楼里，拉下操纵杆把城堡的吊桥放下。但是一扇大木门挡住前面的路，走上一道盘旋而上的楼梯，按下墙上的大按钮把楼下的大木门打开。来到城墙上的一座圆塔下，用火魔棒向天上的飞龙头部猛击把它干掉，走上塔里的楼梯来到塔顶。我看到对面的墙上有一个小洞，洞后有一个炸药桶，打爆那个炸药桶把小洞炸成大洞，然后跳进去，在里面拣到了一个闪电保护指环。现在我再跳回圆塔上，从楼梯走到圆塔的底层，乘升降机来到一个房间里，趁前面桌子前的电流消失的时候快步拿下桌上的钥匙，然后回到圆塔的楼梯口，用钥匙把对面的大门打开，来到城堡的一个大厅楼上的走廊中。

下到大厅中，来到一排铁门前，然后在后面的

房间中发现了一本魔法书和一把钥匙。我拣起这些东西回到前面进来的大厅二楼的走廊上，用钥匙把走廊尽头的大锁打开，然后通过走廊旁边的门来到一个图书室上面。这个图书室中间有一个会放电的机器用电流攻击我，我赶快跑到对面那个竖着两根蜡烛的祭坛前，把魔法书放上去，这个机器马上就爆炸了。转动那个放满了书的书架，出现了一条通道。我从这条通道来到城堡外的雪地里，再走到前方的山洞里的教堂前。

**第十七幕：大厅**

走过教堂大门后的狭长通道，下了右边的楼梯来到一个摆着棺材的房间中，我取下烛台上的清洁器碎片，那个棺材马上移开了，地板上露出了一道楼梯。走出教堂来到了一个地下的深沟前，跳到对面走进一栋房子里。我一直走过三道门来到一尊飞龙雕像前，走进对面的房间中，上了楼走过那残缺的地板来到一间装修考究的大厅里。我在大厅左边的房间里遇到了一个会召唤怪物的巫师，我用Daikanatas趁他现形时把他砍死，然后拣起他的亡灵魔棒来到前面的大山洞里。我拣起小水池上的清洁器碎片，山洞中大门前的栏杆马上升了起来，我和Superfly一起打开了这道大门。

**第十八幕：拯救国王**

来到一大片熔岩前，熔岩上有许多飘浮着的石头。我跳上右边的一块石头拣到一件盔甲，然后一直跳到一个城堡地下的熔岩池前。拉下旁边的操纵杆把上面的铁板降下，然后跳到铁板上，这块铁板就把我送到了上面的城堡里。我走上前面的楼梯来到一个门洞内，拉下墙上的开关把铁板升到门洞前，再经过铁板走到对面的楼梯尽头，拉下墙上的开关把铁板升到这一层，然后走过铁板拉下对面墙上的开关让铁板把我送到城堡的城墙上。

干掉天上的飞龙，然后从旁边门洞后的楼梯来到楼上。我通过小铁桥进入对面的宫殿里，见到了已经神智不清的Gharroth国王。他一看到我便发疯似地扑了过来，我不得已把他打败，然后把神剑送到他手上，令他恢复了神智。清醒后的国王用这把剑把我们送到了时光隧道里。

**第十九幕：冲出监狱**

在时光隧道里又遇到了Mishima，他的强大法力又把我们送到了二十一世纪的一所监狱里。

在监狱里把前面墙上的铁窗打烂，然后钻进窗后的通道里，先打烂旁边的铁栏杆取得一个空瓶，再走过通道来到一个房间中。拉下墙上的闸刀把墙壁炸一个洞，然后钻过这个洞来到隔壁布满水管的房间里。我蹲下身走到前面水管下的地洞中，爬上前面的房间，走出门口来到左边的房间。然后回到前面爬上房间门口，拉下旁边的开关把面前的铁门打开，走到监狱的院子里。

走进院子左边的门，爬上墙边的小水管，跳到旁边的大水管上，再跳到墙上的窗台爬进一间厨房里。走进厨房隔壁的饭堂，从右边墙角的桌子跳到天花板伸下来的一条木板上，走过木板来到二楼，再从左边的出口走到两排牢房中间。走到最前面的那间牢房里打烂墙上的窗子，跳到隔壁，从墙脚的地洞钻到一条走廊中，拉下走廊尽头的闸刀把走廊旁的铁窗都打开，然后跳到下面的澡堂内，在澡堂门口看到地上有一块煤炭。我拣起煤炭钻过前面倒塌的墙壁，来到一条残破的走道里，打烂走道尽头的那块斜靠着的墙壁，从墙后的梯子爬到水里并游到监狱后面的草地上。

走进前方的门来到一个摆满了炸药桶的地方，打开前面的铁门得到一个隐身球，然后打爆前面挡路的炸药桶，拣起墙脚下装着硝石的试管。我走到旁边的房间中跳上那个没有火的油桶，再跳到从天花板伸下的梯子上，爬到一个阁楼内，然后踩着墙上的窗子跳到上面一层，继续踩着这一层的窗子爬上伸下的铁丝网，来到一个燃烧着的油桶前。我打断墙上的绳子把吊在房顶的梯子放下，然后爬上梯子来到上面，踩着炸药桶跳到头顶的铁丝网上。打断墙上的绳子把吊着的大铁块放下，再爬到一层周围横着木头的地方，然后跳上这些木头，爬上梯子来到一根竖着的大铁管前。拣起地上的一袋硫磺，打开大铁管上面的门走进去，来到墙壁夹层的通道里。

在又窄又长的通道里一层层往下跳，当跳到最底层时我拣到了一件防护服，然后跳到下面水里的

四个开关中间。我先转动一号开关把三号开关前的栏杆升起，再转动三号开关把水位升高，游到上面的通道里转动那个开关把二号开关和四号开关前的栏杆升起，然后转动二号开关把上面开关对面的栏杆升起来，我游到那个栏杆后的通道尽头，爬上梯子跳到下面的水沟里。

在水沟尽头的洞口下被水冲到了地面上，一看四周，原来又回到了监狱的院子里。我用煤炭、硝石和硫磺放进空瓶里配成一个简易炸弹，然后把洞口旁的墙炸开，来到监狱外的悬崖前。我跳过两块山壁上的石头再爬上对面的木架，然后跳到对面的水塔下打开旁边的门走了进去。

**第二十幕：山岩**

走进山脚下的洞口，走过一段很长的山间公路来到一个水闸前，跳到平台上穿上防护服，然后跳下水。我向前游着游着，发现旁边有一个小洞口，便跳上岸钻到一间房屋的废墟里。我爬到地板上，从右边房间墙角的裂口跳下水，爬上右边的梯子来到废墟的顶部。我走进走廊尽头的房间中，从梯子爬上二楼，打爆墙边的炸药桶炸开墙壁，然后走到二楼的走廊中，从右边的缺口跳到下面的山壁上，再跳进身后的房间里。我从房间里那条又窄又长的通道来到水闸上的控制室里，拉下墙上的开关把水闸上的门打开，然后走出控制室乘升降机来到水闸前，和等在那里的同伴一起走进了那道门内，我们走过木桥，跳上汽艇，冲出水闸来到大海上。

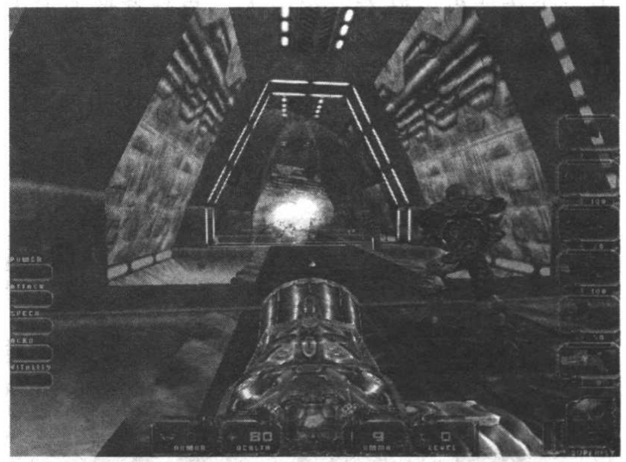
**第二十一幕：高速列车**

在海上我们遭到了监狱守卫追击，在慌乱中我们的汽艇不慎触礁了，我和 Mikiko 被冲到了沙滩上，而 Superfly 则下落不明。

我钻过倒塌的墙壁走上楼梯来到一座高楼前，打爆路边的炸药箱，上面的霓虹灯炸下来，把地上砸开一个口子，然后跳到下面的水中。我走到前面向左拐上了一道斜坡来到几个箱子前，跳上箱子蹲下身走进被箱子堵着的门，来到高楼地下室的一条走廊中。打开走廊尽头的门走上楼梯来到一楼，向右拐来到台桌前，再从旁边那扇半开的门跳到墙边的长梯上。爬到二楼的门口，跳上门前的铁板走进二楼。穿过一个有铁栏杆的房间，从楼梯一直走上楼梯顶端的五楼，然后打烂挡在前面的板子发现了一条管道。我钻过管道来到一个房间里，爬上楼梯一直走到八楼，然后打开八楼的电梯口爬到下面的电梯上。跳到电梯里面，打烂拦在门上的木条，出了电梯来到三楼的一个房间里，然后进上房间中心的高速列车中。

**第二十二幕：老巢**

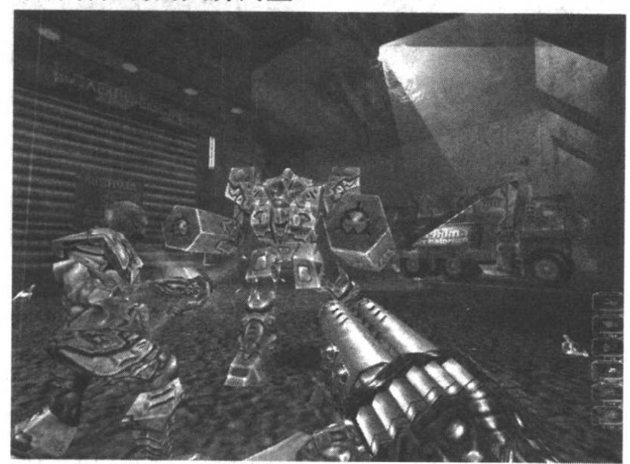
高速列车把我们送到了 Mishima 的老巢里。打开大门走上前面的斜坡来到一排玻璃窗前，再从对面的走道来到一个喷水池前。我跳到池里拣到一张绿色控制卡，然后上楼梯来到一条走廊里，用绿色控制卡升起左边的栏杆来到一个有三条传送带的地方。



先按下左边墙上的按钮把传送机调过来，然后跳上传送机来到传送带的另一端，按下玻璃门旁的按钮打开门，走进去按下墙上的按钮把门关起来，拣起门后的蓝色控制卡，再按下墙上的按钮打开门，乘传送机回到三条传送带中间。乘右边的传送机来到一扇大玻璃门前，用蓝色控制卡打开门，走到前面的打靶场中。我向对面那排靶子的红心打了几枪，当这些靶子移到我面前时，打靶场里小房间的门打开了，我在里面得到了一块绿色控制卡。我回到三条传送带中间，走进旁边小房间里按下墙上的按钮，把房间底下的传送机打开，然后乘这个传送机来到另一扇大玻璃门前，用绿色控制卡打开门。我走到前面的卷门前，按下旁边的按钮把卷门打开来到一个放着集装箱的仓库里，爬上左边的楼梯走进一个升降机里。来到仓库二楼，打烂地板上

的铁丝网跳到下面的管道中，然后在管道尽头跳到传送带上。从传送带末端的小洞爬过一条通道，来到一条有三个门的走廊里。我打开右边的小门走进营房内，再打开营房左边的门来到澡堂，从澡堂左边的门走到一个摆着几张床的房间内，在前面的铁柜里拿到黄色控制卡后按下门旁的按钮回到那条走廊中。从原来的通道爬回传送带末端，跳到地板上，按下墙上的按钮把传送带调过来，然后乘传送机回到三条传送带中间，再回到进来时喷水池后的走廊里，用黄色控制卡把右边的栏杆升起来。

打开门走到前面一看，发现这里和前面去过的地方差不多，同样有三条传送带和一个小房间，不同的是这里的小房间门口有电流保护。我按下两旁的按钮把小房间左右的传送机调过来，突然看到其中一个传送机上站着一个敌人，我赶紧把他消灭掉，然后乘着这个传送机来到传送带的另一端。拣起地板上的绿色控制卡后回来，再乘对面的传送机来到一扇大玻璃门前，用绿色控制卡打开门走到一个种着植物的大房间里。



我在二楼的电脑后得到了一块蓝色控制卡，然后回到三条传送带中间，再乘对面的传送机用蓝色控制卡打开大玻璃门来到左边的走廊中。穿过两道门来到一个电脑房内，按下屏幕前的按钮把走廊旁的栏杆升起，再回到走廊中跳上栏杆后的升降机，降到两个水池中间，我看到两个水池上各有一个会发电的机器。于是我向前走到墙角，向两个机器下方的小红灯各开了一枪，这两个机器马上就爆炸了，同时那三条传送带中间的小房间门前的电流也消失了。我来到小房间，按下墙上的按钮把房间底下的传送机调过来，然后跳上这个传送机。不过这次在传送的途中很倒霉地碰上了两只大猩猩把传送机打坏了，我只好钻进了前方的通道里。

走过通道我来到一个笼子中，打烂天花板上的铁丝网跳进了上面的管道。我爬出管道来到一间很大的电脑房里，走到中央的圆塔门前按下旁边的开关把门口的栏杆升起，然后让圆塔里的地板把我送到圆塔底层的四个笼子中间。我发现这里每两个笼子门口之间的墙后都有一个按钮，便按下这些按钮把四个笼子都打开，干掉里面的大猩猩，然后打烂二号笼子天花板的铁丝网，爬上楼梯来到圆塔的顶部。我打开对面的门再走进左边的一间办公室里遇到一位博士，他告诉我一些 Mishima 的情况，并让我赶快除掉他。我和博士告别后打开了办公室对面的门来到了 Mishima 的藏身处里。

**第二十三幕：藏宝室**

打开前面的门看到了三个门口，先从中间的门口一直向前走到一个水潭前，跳到水中把通道口打烂，然后到里面的房间里。把那面有洞的墙壁打破，进入隔壁房间，再打开旁边的门走到了一栋木屋下。我在木屋下的四块石头上各找到了一个小按钮，把它们全都按下后从上面伸下的梯子爬上木屋，打开那扇门来到 Mishima 的藏宝室里，这里摆着各种名画和一副名贵的盔甲。打烂墙上的机器，再走进旁边的房间里把墙上的开关拉下，然后走出藏宝室打开画着鬼脸的门，从另一个门口回到了三个门口中间。

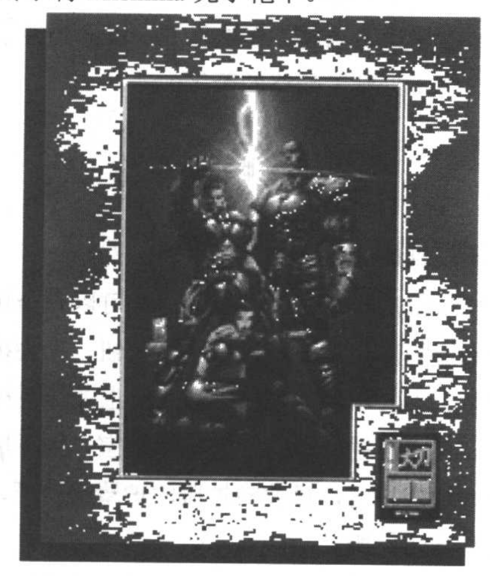
我走进那个还没有走过的门口，打开那扇前面摆着石狮的门，来到一个有一张床的大房间里，按下墙上画下方的按钮让地板把我送到一条走道前。来到走道尽头爬上梯子，拉下墙上的开关，然后从原路出了大房间。乘升降机来到一条走廊前，走进前面的房间按下左边柱子下的开关把梯子降下。在阁楼内爬上四道梯子来到阁楼的顶端，在小窗前看到了 Mishima 正坐直升飞机向海军训练基地逃去。

**第二十四幕：最后之战**

来到前面的房间，走进地板前面的走道里，在走道尽头乘升降机下到一个圆形房间里。我站在门前的光圈上让门自动打开，然后跳到对面的门前踩

着光圈打开这道门，并照此法又跳过了两道门来到一个水池前。爬上旁边梯子，拣起上面的防护服，然后跳到水中，从水底的管道钻到一处平铺着的电网前。电网上有四块来回移动的板子，我踩着这些板子跳到对面，爬上梯子，打开门踩着那些转动着的铁板跳到对面，再打开门走过一条走道来到一个大房间里。

按下两根柱子上的按钮把升降机的门打开，然后乘升降机上了楼，打烂墙脚的栏杆跳到下边的冰面上，按下左边墙上的按钮把上面走廊的窗子打开。我带上同伴回到升降机旁，下了楼梯打开前面的圆门来到一条走廊里。穿过走廊爬下梯子，终于在下面的潜艇旁找到了 Mishima，但现在他的手上只有一把刀，而我却有几把枪。所以我凭着敏捷的身手围着潜艇和他绕圈子，边跑边向他射击，最后终于将 Mishima 毙于枪下。



## 关于同伴

1.玩家只要走到同伴的身边，轻推一下，便可以令同伴移动。这可以令同伴站近目标位置，或是走到安全的地方。

2.玩家的攻击和同伴的攻击都有可能会伤及对方，请开火时多加小心。尤其是在战乱时期，玩家若有信心的话，可以站在最后，以免被同伴的炮火所伤。

3.对同伴下指示，必须在就近的位置，否则站得太远的话，指示会无效的。

4.多指示同伴拾取补给和武器，否则他们是不会主动去拾取的。

5.要是某些地方必须要走回头路（例如开门）的话，尽可能自己一个人行动，指示同伴停下，这样就可以避免多人难顾的问题。

6.有时同伴会给予玩家一些提示，玩家要多加留神，这可是过关的关键。

## 游戏秘技

单击“开始”—>“运行”，以游戏的安装目录+Daikatana.exe +set console 1 为快捷启动游戏

CHEATS 1 =启动密技模式

GOD =无敌

NOCLIP =穿墙

NOTARGET =隐形

MASSACRE =消灭所有敌人

HEALTH # =增加生命值 #

WEAPON_GIVE_ # =得到 # 号武器

SCREENSHOT =抓图

DEVELOPER 1 =显示所有信息

FLUSHMAP 1=完全清除地图

R_SPEEDS 1=显示贴图速度

R_DRAWFLAT 1=只贴 flat—shaded 材质

R_FULLBRIGHT 1 =对像表面不贴图

GL_POLYLINES 1 =只显示 line drawing

TIMESCALE 1 =游戏以正常速度进行（0.5 =一半速度）

CAM_TOGGLE =改变视角

CAM_NEXTMON =改变角色

CAM_NEXTSIDEKICK =改变 sidekicks




## 故事概述

主人公Gordon Freeman是Black Maison地下实验室的一名科研人员。一天早晨Freeman和往常一样从寝室坐列车去实验室。实验室的工作人员都在紧张准备着一项大试验。而当试验操作员Freeman到达时，他实际已经迟到30分钟了。Freeman穿好了防护服，匆匆赶往主实验室。另两位科学家在试验开始前告知Freeman，发射器功率开到二级以上时，会变得很不稳定，但上司却要求他们必须以最大功率完成试验。

试验开始，发射器功率逐级上调，在到达三级功率时一切正常。此时试验已进入关键阶段：Freeman只要将载有晶体的装置推入光束中，试验即告成功。可就在这时，悲剧发生了：发射器失控，随着一阵强烈的闪光和剧烈的爆炸，整个地下建筑全部陷入瘫痪状态。Freeman被光束击中，昏死过去（幸好有防护服）。

Freeman在醒来后开始了他的大逃亡。途中遇到生还的科学家、保安人员、变种的怪物及奉命赶来“援救”（杀死所有科学家灭口）的特种部队等。Freeman逐渐发现，那些怪物其实是Black Maison的秘密试验项目。于是他决心弄清真相。后来在与特种部队周旋时不幸中圈套被捕。奋力逃出后的Freeman发现了一个更大的阴谋：Black Maison掌握了通往另一个时空的入口，而那个时空就是这些怪物的发源地。此时军队开始仓惶撤离，甚至顾不上那个棘手的Freeman和未完成的任务了，他们已经完全丧失了对局势的控制。而Freeman在科学家们的帮助下进入了另一个时空。他发现这里是一个奇幻的世界，在这片土地上已经有很多像他一样穿着防护服的科学家惨遭杀害。在这里Freeman历经了一番苦斗，终于见到了最终的魔王。

## 详细攻略

**第一幕：不规则的物质**

下了轨道车后走进研究中心，这里可以开个玩笑：接待桌后的那名警卫身边有个红按钮，你去按一下可以惹个不大不小的乱子。沿着墙上的绿色标记进到更衣室，再进入里间的特种服装室，按下控制计算机旁边的按钮，摆放防护服的护罩会打开，走上前去穿好防护服。

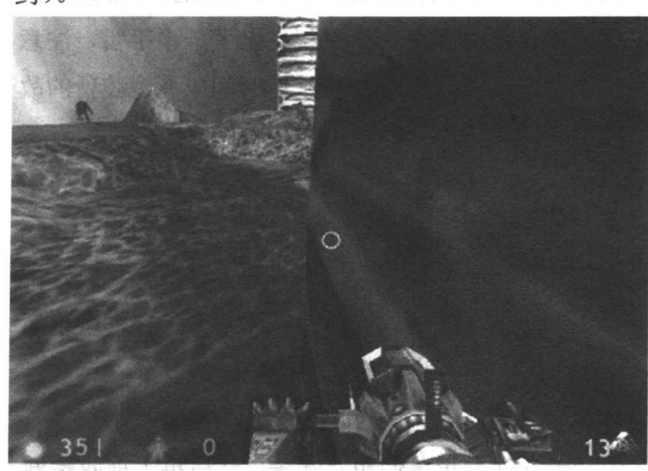
顺着墙上的蓝色标记来到安全门前，看到你已经穿好了HEV防护服，门卫会给你开门。进去以后直接往里走，乘电梯上去（按侧面的按钮）。进入实验室后发现有两位科学家早已在此等候你多时了，商量之后他们会给你打开密封门，让你进入测试舱。沿铁梯爬上去，打开计算机，然后再爬下来，来到打开的小推车边，推它滑入粒子束测试范围，于是大爆炸开始发生。

**第二幕：无法预测的结果**

使用已经损毁的视网膜扫瞄仪表板打开门，然后离开实验间。确定你是否拿到在通往主大厅途

中，放置在其中一道门前的铁锹。走回主大厅的安全柜台边，用铁锹将地板右边的一处通气孔撬开。穿过洞之后将到达排气孔。

在通气孔的另一端附近有几只猎头蟹（headcrab），如果你把在大厅中遇见的警卫一起带进来，他至少会为你射杀掉一只。同时也请小心旁边爆炸的电脑。往上爬，然后猎头蟹从另一个空气输送管中爬出去（用铁锹把它捶烂以打开一个洞，你最好习惯于这样做，因为游戏中有不少的通气孔，它们之中有不少都必须用你的铁锹或是手枪破坏掉才行，当然，用铁锹可以节省下极为珍贵的弹药）。



从那些已经死亡的警卫身上捡起手枪，你也可以将那些跟随着你的警卫给干掉（用铁锹），然后夺走他们的手枪、弹药，不过这并不必要。

一直走到大厅的尽头，杀了铁栅门（你无法打开）另一端张牙舞爪的异形寄生兽，然后从一个方形的洞口降到下水道中。在下水道的屋顶有两个开口，一个就是你刚刚降下来的那个，另一个非常重要，在继续往前进之前请先熟记它的位置。

找到一个上面有转阀的混凝土基座，转动它，然后游向刚才我们所说的第二个开口。你可以从那儿游出来再爬上去，这时你就会在铁栅门的另一边了。如果刚才你先杀了那只异形寄生兽，这部分游戏的进行将会容易一些。

使用在巨大起降机旁边平台上的杠杆装置，在平台前进时，向后看一看，猎头蟹会开始在你背后落下。不要与它们杀得太凶，只要看清楚它们飞过来的路径，平移躲闪到旁边就可以了。

走到铁栅栏桥上时要小心。在站到上面时它将会塌陷。为了绕行到位于左边的开口，跳到银色的水管上然后前进。一旦到了另外一边，你可以试着用铁锹敲烂右边的铁栏杆，然后钻进去。

当你穿过水域时，小心那些从天花板上垂挂下来、吐着舌头的怪物。你可以选择跳进水里或是将箱子推到水里，以便搭成一座桥。到另一边后，往左边走，爬上楼梯，出门，然后走进另一扇门。

继续在通道中走，直到你发现一座电梯。用外面的按钮将门打开，进去用里面的按钮开关将电梯启动。

**第三幕：解析室复合区**

出电梯后击碎冒火花电缆旁边的墙脚格栅，先别进去，等一会儿猪头蟹会自己爬出来，操起锹棍一阵痛击，了却猎头蟹后钻进去，往右边爬，弄开栅栏出来，你会亲眼目睹科学家被怪兽吞噬的惨相。跳到下面的屋子里，找到电门立刻进去关掉主动力开关，所有的灯都会熄灭，摸出手电筒打量一下四周有没有更多的怪物，然后可以继续前进了。

来到大厅尽头打碎玻璃爬进去，再敲碎挡路的板条箱。在顶部的绿色盒子里可得到霰弹枪和弹药，干掉躲在栅栏后正袭击一名卫兵的异形怪兽（如果你不救这个卫兵就无法进入旁边的一扇门，那里面有弹药和加血，在小天桥下的板条箱里也有弹药和加血）。随后进到一处被大水淹没的房间，尽量跳过去，不要接触水面，也别被电击打趴下。在左边墙上有个电灯开关，关掉后就安全了，从橱柜里也能捞到不少好东西，然后锹开左边墙上的小孔钻出去。

推动大小箱子搭成台阶，爬上梯子，爬入又一条通风道，出去之前最好存盘，因为外面有一台自动机枪会朝你射击。可以用霰弹枪将其摧毁，或者三步并作两步跳到它下面，这里有个开关可以关掉它的电源。

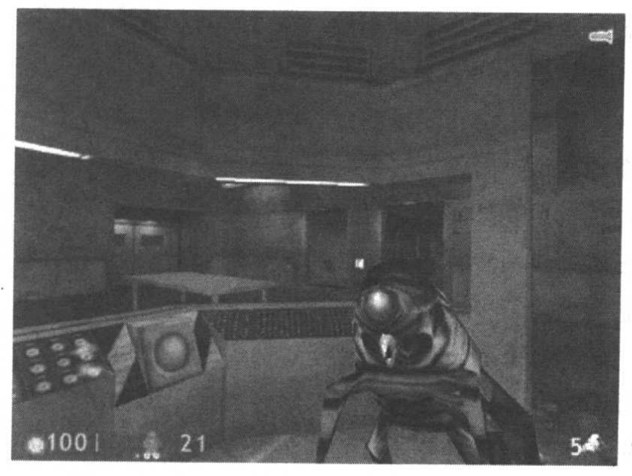
带上警卫一起爬上梯子，他们通常都可以为你吸引部分火力，接着从出口附近再上一道梯子，这里还有一名警卫可以帮助你。如果刚才招募的那位已经牺牲了，就可以带这位同行。在左边屋子附近可以找到一些手雷，然后回到右边砸碎通道口，打

开手电钻进去，你会发现冷藏室的门，按左边的把手可以打开门，但进去之前最好存一下盘，或者把附近可以搞到的弹药和加血都弄到手，因为进去以后就不能再回来了。

进入冷藏室后朝左走找到一个红色开关，打开它后开动顶梁上的滑轨小车，再回到入口处爬上梯子，砸碎通风口爬进去，出来时正好在天车的轨道旁边。当天车开动时，及时跳到另一边去，挥舞锹棍击碎车上的板条箱后再跳，千万别被夹在天车和墙中间，否则必死无疑。随后沿通风井爬上去，从左边出口出去，右边有一具警卫的尸体，旁边有几块 HEV 动力电池可以拿上。上楼后注意看电梯井，里面有一道梯子可以跳上去抓住，但最好存一下盘再这么做。抓稳了以后往上爬出电梯井口，你会看到头上吊着一位科学家，别指望去救他了，只要你一碰电梯他就会落下去。来到电梯顶部以后要找到控制板，先用锹棍打碎盖板钻进去，控制板在左后部，光睁大眼睛可不行，还得要打开手电筒才看得清。

**第四幕：敌意**

小心挡路的机关炮，还有激光警戒线，碰上它机关炮就会朝你发来枪林弹雨，同时所有的门也会立刻关闭，另外发出蓝色激光的绊雷也会把周围所有的东西炸个乱七八糟。这当中最令人头疼的要算机关炮塔了，每次遇到它时应该尽量偷偷溜过去，如果失手要迅速找到一堵墙或板条箱躲起来，再摸




出霰弹枪慢慢敲爆它。有时候虽然你已经尽量小心不去碰那些红蓝激光警戒线，但忽然出现的异形兽会在战斗中触发机关，所以一但有异形敌人扑出要迅速将其解决掉。

当然了，如果你老兄够酷，敲掉了所有的机关炮塔就不必担心那些红色的激光警戒线了。好了，言归正传，溜过警戒区后爬上板条箱，再跳到走廊里，注意这里也有不少的机关炮塔，还有一道滑动门和一个张开大口的电梯井黑洞（跳下去你就死定了），先甩手雷炸掉炮塔就可以顺利通过。至于那些蓝色激光线千万不要去碰它们，否则会伤很多血，如果蓝色激光线本来是照在板条箱上的就不要去动那只板条箱。从梯子爬上出口后看到一名自以为获救的科学家朝士兵们跑去，没想到却惨死于同胞手中，路见不平的你立刻飞出了一串手雷，注意扔手雷时要计算好爆炸的延迟时间，不然狡猾的敌人会有时间逃离爆炸范围。

坐货运电梯离开，接着从天桥上的防火门出去，在岔口朝右走，到传送带上朝反方向走，在隔壁屋子可以爬上板条箱，再回到传送带上继续走下去。下面有座炮塔，用手雷轰炸就行了。安全以后再跳下去，如果想偷偷溜过去很难成功。注意在打开的防火门后还有一台炮塔。爬上库房里的梯子，先让士兵和异形兽们相互残杀，然后再上前收拾残局，这里的士兵们实力较强，小心他们投掷的手雷，准确得惊人。跳上通向屋顶的天桥，从走廊下去，抢占制高点干掉下面所有的士兵。一切都平静以后，下去乘电梯上地面，最好存一下盘。

上去以后不要与飞机上空投下来的士兵缠斗，他们只会越来越多，应该迅速向左边的碉堡靠拢，沿着周边地区往前摸可以活得长一些。打开通风井口下去，进入碉堡后要马上跳下梯子躲起来。在通风管里慢慢从右边穿过换气扇叶片，接着通过中间的通风口离开风扇室。出去以后在计算机控制板上按下按钮打开导弹井门，离开。

**第五幕：爆炸点**

用锹棍砸开路障，如果有危险就趴下钻过去。右边有个控制室，去把里面的开关打开，然后乘运货电梯离开。跳到火车上，启动控制台，显示屏上出现一个大箭头符号时可以通过单击“前进”按钮

加速，单击“后退”按钮减速。再单击一下“使用”按钮就可以离开控制台。

驾驶火车全速前进，隧道里的怪兽很难击中你，有些跑得慢的怪兽还会被你碾成肉饼。一旦硬冲过障碍后火车会出现故障而无法停下来，所以要么在通过路障后马上停车，沿管子爬到梯子上；要么跳车落水后游到中间的箱子上，只要动作快就伤不了多少血。随后顺着箱子一步步跳到对面的平台上，找到梯子后爬上管道顶部，在被污水淹没的屋子里沿着管道前进，跳到平台上，这里有一部电梯，上去。

离开电梯后会与异形兽遭遇，别慌，仔细瞄准旁边的燃料桶开火可以把它送上天，注意自己别太靠近了。按门边的开关打开密封舱，实验舱里的那位科学家已经没有希望了，别为他花太多精力。进入实验舱后到左边击碎挡住梯子的板条箱，小心藤怪会听到动静跟过来。控制板上有个“火力测试”开关，你现在还无法启动它，因为你还需要电力和氧气、燃料，为了不碍手碍脚，必须干掉附近的藤怪，然后逐个去打开氧气、燃料和电力开关。慢慢溜进实验舱的第二层，一锹棍击碎木板后迅速逃离，穿过桥顺着红蓝两色的管道下到大厅里。

在下水道入口处蹲下，打烂入口的栅栏，然后进去，跟着管道走，岔口右边是死路，沿左边走，前面有个梯子。从梯子下去到风扇处，这里也应该存一下盘。打开开关后立刻退到梯子上，不要让风扇叶片把你切开，等待风扇旋转到最高速度，如果抬头往上看会发现屋顶上有木板，怎么样才能接触到它呢？有两个办法，如果有手雷可以朝风扇扔过去，强劲的风力会把手雷吹到屋顶的木板上爆炸；如果没有手雷就直接跳到风扇上方，大风同样会把你吹到屋顶上，这时对准楼板用锹棍一击也可大功告成。

从洞口上去后，墙边有个通风口，钻进去。顺着通风道爬到氧气燃料控制室，打开操作板上的两个开关，会有灯亮，管子里也会有东西开始流动。好了，顺着红黄两色的管子退回藤怪那里。最后要打开电力开关还得费一番心机，轻手轻脚爬过实验舱，从下层的门口出去，跳到金属走廊的断裂部分，看起来好像远不可及，其实只要对准了就没有问题。把水坑中的箱子群推成一座浮桥，虽然现在水里没有危险，但一会儿打开电源开关后它可就是带电的了。

安排好退路以后乘电梯上去，上升途中电梯会发生故障，要当机立断跳出去抓住左边墙上的梯子，稍有犹豫就会和电梯一道坠入底层，那里剧烈放射性的淤泥会让你损失惨重。顺梯子上去，来到电力控制区，这里有两个开关，发电机两边一边一个，把它们全部打开，发电机就会启动。

注意，打开第二个开关时一定要站到上面去，否则你会成为一只烤猪。在发电机附近走动时要十分小心，特别是那些动来动去的板子，挨上就能要你命。先老实观察一阵，摸准节拍后才能安然通过。电源打开后沿来路撤退，经过刚才搭好的浮桥回到实验室，此时控制台上的小灯应该都闪闪发光，按下那个“火力测试”键，因为自动门的关闭不够快你可能会受一些小伤，但决无性命之忧。随后进实验舱，地板上原先是藤怪的地方现在有个洞，一定要对准洞的正中间跳下去，如果偏了必死无疑。落到水底后还可以得到一个 357 口径的玛格纳姆手枪。水池底部也有两台风扇，不要妄想敲开它们，注意看水池四周有四根管子，每边应该各有两个，但有一根不见了，这就是你的逃生之路，游上去终于离开了水池。

沿管道一直走到底，跳到破栅栏附近的管子上，小心爬进去，可以看到有个地方的管子颜色有异，如果你走上去那里会裂开，要马上跳回来，否则就陷进去了。踩裂管子后往左走，在管道和喷射的蒸汽之间跳下去，落在屋顶上，接着继续往下跳，如果受些小伤大可不必担心，跳到底后可以得到医药包。

**第六幕：提升的能量**

在一开始的时候千万别犹豫，在那些丑陋的庞大怪兽与陆战队员正杀得难分难解时，加快脚步冲过开放的区域，到达位于你左手边的地下隧道。当那两群家伙只顾着想干掉对方的同时，他们应该根本无视你的存在。如果怪物们将陆战队员打得落花

流水的话，你想要全身而退地跑过去将非常困难。

在隧道中继续往下走，直到你撞见一扇红色的门与一个转轮。用转轮将门打开，然后从隧道中爬至顶端。

穿越过开放区域，然后往上走到另外一边，之后往左朝发电机走（跟着指示标志）。当你到了电梯那边之后，单击“使用”键让它降下。可以用枪射击下面的陷阱地雷，或干脆在电梯上装置一枚大型高爆炸弹（Detpack），然后在上面安全的地方将它引爆。再次单击“使用”键让电梯上升回来，爬进去，这次和电梯一起往下。



抓住楼梯一路下行到底。当心埋伏在水中的畸形水蛭，它们的杀伤力不大，特别是你的 HEV 套装还留有能量时。用铁锹对付它们非常有效。一旦你成功到达了发电机（未启动的），用铁锹将挡在活塞前的箱子敲烂。

从楼梯爬回去，然后走到风扇控制仪表那边。有一个风扇并未被开启，所以你必须用那里的开关将它打开。OK，现在发电机启动了，你就可以往电梯那边走，到有一只异形怪兽等待你的地方。注意，轨道的主动力仍然必须保持启动状态，好让你能使用开放区域中央的列车（在怪兽旁边）。

找到一个被木板封上的门口，上面应该标示着“轨道控制（Track Control）”的文字说明。现在先不用理会那个开关，只要从窗户跳出去，让怪兽跟着你就行了。在左边的地下隧道内一直走，走到一处尽头房间的墙壁。按下那里的开关，当怪兽走到两个巨型电击棒之间时，它就会像鸡蛋一样地被煮熟！

穿过门离开房间，到达之前的那个隧道。回到那个停有列车的开放空间，跳进列车中（现在有动



力了）。将列车直往前开（就用全速吧），直到它停靠在轨道上的旋转平台。回到轨道控制室，使用那里的开关。回转平台将开始旋转，将列车指向你欲前往的方向，然后从窗户蹦进去，回到列车之中，以全速将前面的障碍物撞烂。

**第七幕：俘虏**

别让火车停下来，要么跳车要么全速前进，落到水里以后在水底有几个桶罐锁在一起，对上面的锁单击“使用”键，它们就会浮起搭成一座桥，这样就能走到对岸去了。

走到天桥附近跳入水中，游到斜坡处可以上岸。在屋顶吊有笼子的房间里，经过天桥上到顶部，爬到笼子顶部进去，几秒钟内会落入水中，水里出现的大鱼可以用弓箭或手枪消灭，或者躲在笼子里不动也可。潜下去转动红色轮阀打开栅栏，只要你一松栅栏就会慢慢关上，所以要迅速通过。

找到梯子后爬上去，沿天桥前进，来到铁栅栏墙前，试着跳过那些悬挂着的电缆，另外也可以跳到水里，游过右边的门。爬上梯子，要到对面的天桥有两个办法：一个是推两个板条箱下去搭成台阶，另一个是单击控制板上的键启动活塞即可从上面跳过去。干掉附近的敌人后，科学家会为你开门，在那间冰冷的屋子里没有什么东西，按右左右的次序尽快跑到梯子处再下去。

来到下面会遇到狙击手，这些家伙都是不好惹的角色，有两个躲在底层，一个在天桥上，战斗前最好存一下盘。把他们解决之后沿坡道上到地面通

道控制室，转动阀轮打开下面的大门，然后再存盘，进入大门里面的黑暗世界后你就会被抓住并被打昏。过场动画后你慢慢醒来，发现自己很快要葬身于一台垃圾研磨机下，立刻跳起来爬到箱子上，逃生之后绕到研磨机边取回锹棍，然后从左边墙上的出口离开这里。

**第八幕：残余处理**

浮动控制转轮将会让一个像电梯般的平台在圆柱塔中上升、下降。用它来离开此地。往下跳到大桶子的边缘处，然后走过输送管，到达另一端而离开。在输送管上继续行走，直到遇见下一个大桶子。沿着大桶子周围行走是可行的，不过需要一些技巧（因为很滑）。或者当一个像活塞一样 的东西下降时跳上去，你就可以沿着左边的墙一个接着一个跳，到另外一端，最后离开。如果你掉了下去，有一个梯子能让你直接回去，重新开始。

继续走，在一个碾碎齿轮处蹲下。当你到一个有输送带的房间时，往右边走到三个开关那里。将所有开关设成往上的状态（往前），这将使所有的输送带从你刚进房间的地方开始移动。

走回到控制室，按下绿色的按钮，这将使所有的 Smoosher 停止下来，不过时间只足够你刚好通过，不要东张西望、拖拖拉拉，赶快加速跑过去。

继续沿着输送带向前行，掌握好时间通过 Smoosher（注意，它们不全一样，第一个都是长击，第二个在一长击之后接一个短击，而第三个则是一长两短）。

从一个输送带掉落到另一个输送带上，找到一组两条并行的输送带。右边的那个是坏的，不过左边的却绑上了两枚陷阱地雷。你可以将第一个射掉，不过第二个却不行，因为它位于角落上。（当你能射击它时会因为距离过近而被炸死）。用这个方法试试看：离开输送带到达左边的平台（在它进入有陷阱地雷的墙之前）。把一枚大型高爆炸弹丢在输送带上，然后开始计算时间，大约数到 6 时，引爆炸弹，这时候它们就应该全被你解决了。

**第九幕：可疑的道义**

打开电子门射击篱笆上的电极，玻璃后的大怪兽会扑出来，靠近玻璃窗或击碎控制开关罩，要离开必须打破控制开关罩，也可以朝这家伙脸上扔一堆手雷过去。在那两间有猎头蟹的牢房里有一支针枪和一把弓弩，冲进去拿了就跑，别跟猎头蟹缠斗。

进入控制室后按下开关，屋子里所有的活物都会被干掉。楼里还有很多饵雷，怪兽和海军陆战队之间的厮杀随处可见，先别管他们。到走廊尽头的四个房间里打开四束激光，找到有“严禁干扰激光护盾”标志的屋子，把地板上的板条箱推到激光力场中即可干扰护盾。

散射的激光在墙上打了一个大洞，从那里出去，跳到管道上可以避免受伤。与附近的科学家们谈谈，得到主出口大门的零件，先扫清道路上的警戒炮塔，然后打开大门，注意头顶上也会有炮塔。

**第十幕：地面惊魂**

别管直升飞机、海军陆战队和火箭筒手，只要朝大坝左边跑跳进水里即可，否则对付这帮敌人会耗费你不少弹药。小心水里的大鱼，爬到塔上进去，按开关确保你能安全游过坝下的通道。游到坝底找到红色轮阀，转动它打开大坝上的通道，游过去以后浮到水面上换气，要小心追来的直升飞机。

爬上梯子后穿过管道，从对面楼的梯子爬上去，如果遇到藤怪要小心绕开。走到右边矿区尽可能在岩石上跳跃，来到红色轮阀前转开它，排水沟打开后沿梯子爬下去。顺着管道前进直到重新看见蓝天，然后摸出弓弩悄悄射死前方的海军陆战队员，至于炮塔就拧开双管霰弹枪硬干吧。

走电缆从断桥下去后，会有一架直升飞机出现，躲过它很容易，但你也可以用两发激光制导火箭敲掉它。进入前面的管道在 T 型路口朝左轻轻爬上梯子，然后对准海军陆战队员的后背抛出手雷。退回管道从 T 型路口右边出去，跳入水中。听到手雷爆炸，敌人纷纷赶来，但却不见了你的踪影。正在摸不着头脑时你又可以从水中冒出突袭他们。

接着要用好几发火箭摧毁那辆坦克，要一边绕着它跑一边伺机瞄准开火，搞定后打开大门补充弹药。很快又来一辆坦克，要尽量利用隐蔽物躲开它的火力，然后给予它致命的一击。前面是一片雷区，

别往前走，先用枪对准前方地面开一枪，再往前走一步，一定要在可能的爆炸范围之外开枪扫雷。可恶的狙击手也会从对面楼的窗子里偷袭你，发射手雷过去把这两个家伙一扫而光。

过去后再开枪打爆炸药桶关闭电源，然后才能上电力塔爬到顶上，途中会有狙击手从你身后偷袭。上屋顶后先绕到左边，这里有个洞，跳下去落到板条箱上，别管吓坏的科学家们，注意寻找饵雷，楼梯上有一个，把板条箱推到它旁边然后跳过去，或者直接跳到栏杆上避开它。溜到布有饵雷的主屋后，在墙边有一座升降平台，敲碎平台上的箱子，这样电梯启动时就不会激发上面的饵雷，但注意不要打碎或移动旁边的箱子，否则会触发警戒激光。



终于到了控制室，打开开关升起平台，跳上去再飞身跃过饵雷落到中间的升降平台上，按动电钮降下去。当异形兽跳下来时，会有空袭。对付它们的如雨般的炸弹落下时别害怕，一定要找个安全地方呆着，不要在地面上乱跑。空袭过后快跑冲过坦克，避开它的致命火力。在拐角处右转，上梯子时要小心狙击手，接着有一个卫兵会帮你打开储藏室，从窗户跳出去，沿着外壁摸到梯子处，上去可到另一栋楼的屋顶。干掉这里残余的敌人，然后从对面钢梁和废墟中的出口离开。爬到巨炮上开火轰开大门，也可借助它轰掉跟来的敌兵，随后从大门出去。下一扇门附近有大批发射针刺的家伙，他们通常三个一组。迅速干掉头三个后立刻飞跑，来到机关枪处开火猛扫从隧道里冲出的大批闪电怪兽，蹲下后扣住扳机不放，别忘了以扇形扫射（怪兽们的冲锋会有好几波）。一切都安静以后跳到顶上去，可以看到海军陆战队和异形兽们的战斗，等他们快分出胜负时解决掉剩下的人，然后砸开通风口摸进去。里面有很多蜘蛛雷，丢手雷进去可以帮你解决烦恼，但可能还会有残余。要开枪打中它们很难，因为它们实在太小了。蜘蛛雷的弱点在于时间，如果能和它们捉迷藏，二十秒钟后它们就会自动爆炸。

进入隧道后，找到通风口砸碎盖口进去，下面的海军陆战队员会闻声赶来，所以你最好先在屋子里丢下大量的蜘蛛雷，到时候可以看到非常壮观的爆炸场面，但你布放蜘蛛雷时一定要小心。消灭掉赶来的敌人后从右边的门出去，如果迟疑太久屋子会被封住，并且还会有手雷飞进来。在这样的情况下可以拉动升降机旁的开关，墙上会出现一个洞口，从这里出去。抓住外面的那挺机枪猛扫大门，接着一个长跳飞到残破的天桥上。来到顶部后打开管道钻进去，尽头有个卫兵，让他跟着你，他可以帮你打开接下来的两扇门。

前面的那只喷火怪兽很凶猛，快速跑过去别回头，冲到墙上，然后尽快通过管道，爬上有绿色地图和无线电的平台。有个控制键可以移动水平瞄准仪，另一个负责垂直瞄准仪，还有一个可以呼唤空袭。仔细看看地图，估算出进来的大门在哪里。移动瞄准线到大门外的地带，转身等待喷火怪出现，



看到这家伙后立刻按键招来空袭，一阵炸弹雨顿时让这只不可一世的家伙回了老家。先别休息，继续召唤空袭摧毁三个目标，一个是城堡似建筑物的右墙，第二个是墙里的那扇门，第三个是你前方的巨塔，它倒下来后会形成一座桥让你顺利通过护城河。

**第十一幕：忘掉自由公民吧**

往你的右边走，等待屋顶的第三个部分（比其他的部分短）崩落，跳到它的顶端。在那里等屋顶的其他部分落下，然后从你左手边的出口离开。走到T字型通路时选择右边，用转轮将舱口盖打开。小心防卫机枪的红色雷射（或者干脆将它摧毁）。

从西边的任一条隧道下去，跳过格状栏杆，离开此区域。避开坦克，或干脆将它毁了，然后驾着电梯往下。

在T字型通道时往右拐，用坦克将门轰出一个洞，在你这么做的同时，请小心，会有一卡车的怪兽从里面窜出来。这时用陷阱地雷与黄蜂枪进行轰炸。

穿过大门时小心左边有一架雷射枪，而几只拿着追蜂炮的怪兽则在另一边等着。从掩体出来猛轰直到火箭能对着雷射枪发射为止，并一边猛轰，一边退回掩体（在开火退回掩体时，要将雷射导引系统关闭，否则你将射不中目标）。对付持黄蜂枪的怪物时，以其人之道还治其人之身，你可以从墙后面的安全地带朝它开火。

**第十二幕：LAMBDA 核心**

控制室里的开关可以启动电梯，乘电梯下去，注意狙击手。杀光附近所有的敌人后科学家才会给你开门，朝右走弄到大枪，回到电梯处后去冷却系统区。分别进入两间泵房启动水泵，然后到辅助反应堆处跳入水中，穿过维护隧道打开核心两边的开关。离开时要小心躲避飞来的火花，然后沿梯子爬到顶部撤离。

爬上升降机道，从梯子上跳到上层，打开蒸汽闸阀可杀死附近的怪兽。这里还有传真门，绿色的是入口，黄色的是出口。找到标有“核心B层”的门，在里面进传真门，传真门有时候比迷宫还令人恼火，你可能很快就会转得晕头转向，根本不记得自己最初的目标是什么了。最后你要落在最高层的旋转平台上，如果中途太复杂最好每传一次存一下盘。看看身后会发现有扇门，打开后进去，顺梯子爬上去，等科学家为你开门。进门以后可以得到大量的弹药给养，注意一定要搞到门右侧的飞跃背包，否则后面很不好过。干掉天上飞来的怪兽，确保身边的科学家无性命之忧，他会在合适的时候告诉你可以跳进传真门了，按他说的做没错。

**第十三幕：艾克森**

如果你没修过“灾变求生课程”，现在会是衷心希望修过的时候了，所以做好记录，然后去修这门课。用超级无敌大跳跃从平台跳到平台，一路到大的中央区域。要经常记录。

在中央一个像小行星的东西那里，有一个像小水池一样的地方，当站到里面时能恢复你的生命值。池子的附近就是进入你现在所处的行星物中央的入口。

走到三个像蕈类的东西那里并使用它们，当你这么做时它们将会开启。用你的铁锹将那些像网一样的东西打破，释放出像蝶一样的东西，它们会启动在中央处的一个传送点。走进传送点。

**第十四幕：葛纳克的谎言**

注意开枪干掉蜘蛛，这地方的中央有片网状区域，跳进去会遇到几只猎头蟹，还有加血水池，完事后可以跳回来继续消灭蜘蛛和其他怪物。在第三个地区你会落到网状物下面，杀掉蜘蛛后躲在鞭击树后让猎头蟹和小猎头蟹们上来送死吧。

**第十五幕：入侵者**

在洞窟里寻找加血水池补充体力，注意不要落进地上时开时合的洞口里。找到一片黄色地带后进去，使用锹棍砸开环绕着白色柱子的网丝，爬上塔顶。在岩石间不断跳跃，到达传真门附近的较低地区。注意会有闪电怪兽出现，干掉它们后跳到鸟背上，飞到传真门处。

出来后慢慢绕过藤怪，或者爬上岩石，但也要面对难缠的喷火怪，反正最后你必须进那道传真门里去。来到一个好像是酿酒厂的地方，有不少闪电怪在此辛勤劳作，乘电梯上去到传送带附近，不要射杀这里的劳动者，他们不会主动对你进攻。有条传送带通向一个没有蓝色力场护盾的洞口，从这里进去，往前走直到被大啤酒桶挡住，不要打碎它们，从里面出来的丑陋怪兽非常强悍。

退回去后来一个超级长跳（别担心，这里重力很弱）可以飞过挡路的啤酒桶，如果没把握跳过去可以先在桶边放一个遥控炸弹，然后拔出霰弹枪打碎酒桶，等怪兽咆哮而出时引爆炸弹。找到通风管道似的红色物体，里面有奇异的灯光，进去走到一座巨大的屋子里，摸出弓弩射死所有的敌人，不要急于前进，一步一步往前走，用弓弩悄无声息地杀死异形。你要在讨厌的旋转平台间跳来跳去，同时还得对付天上飞来的怪物，到顶后进入传真门。

**结束幕：Nihilanth**

不断向三角形开火直到它们通通爆炸为止，然后蹲伏在岩石后面来躲避绿色的传送球，以免被传送到那些别的恐怖房间。

一直射击大怪物直到它的头顶上开出一个洞为止（那个洞只会打开一下，所以你必须利用地上的弹跳机作高跳跃，抓准时机），一直跳，直到你能掌握向它头上洞口里的那颗脑袋开火的瞬间。

这里告诉大家一个秘诀：不要用枪，直接从第一层跳板飞跃到上层跳板，再飞到它的脑袋顶上，当你站在它脑瓜上时它无法攻击你，蹲下来抽出锹棍对准它的天灵盖一阵乱劈，即可把它杀死。

别兴奋的太早，在这里先记录一下，因为依照你抉择的不同将会有两种稍微不同的结局。

## 游戏秘技

以命令行参数“—console”的方式开始游戏(即快捷方式的属性里写成 hl.exe-console)，这样游戏会以控制台的方式开始，单击控制台并输入“sv_cheats 1”，这样进入游戏时只要按下“~”键就可以输入以下密码了：

IMPULSE 101 武器和弹药全满

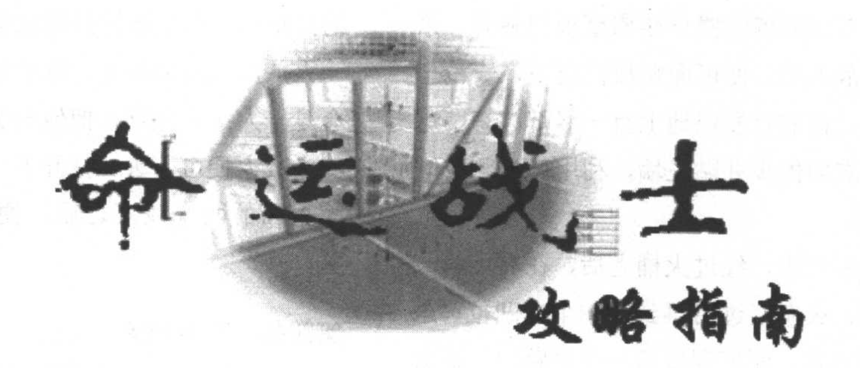
/GOD 无敌模式

/NOCLIP 穿墙模式开 / 关

/MAP c#a# 跳至某指定关地图，其中“#”是一个数字

/GIVE xxxx 得到某件指定物品，例如 item_antidote、ammo_9mmAR、ammo_9mmbox 或 weapon_9mmAR 等

SV_GRAVITY # 改变地心引力设置(其中“#”的范围从 0 到 999)




第一人称射击游戏《Soldier of Fortune》（命运战士）是一款十分有争议的游戏，因为整个游戏充满了血腥和暴力。这一点已被很多评论家指出不应该是FPS游戏的发展方向，然而Raven Software还是执意开发了这个有史以来最为血腥暴力的FPS游戏。

在游戏的过程中，我们随处都可以看到没有头颅的尸体、残缺不全的身体，还有被分尸的躯干，而这些血腥的场面的实现也依靠于本游戏的最大特点：先进的局部受伤系统（GHOUL）。这种引擎支持把角色的身体分为26块区域，而击中其中的任何一块区域的效果是不同的：打中敌人的腿部，他就会捂住受伤的腿倒下；如果打中容易断的部位（手臂，小腿等），敌人的手或腿会飞出去；如果你打中敌人的头部，他就会马上死亡。因此，血腥的场面在游戏中随处可见。



Soldier of Fortune用的是QuakeII的引擎，而QuakeII的引擎不是为NPC实时活动设计的，只是在于玩家经过引发点后NPC才做出预设动作。整个游戏只有单一主线和单一路程。下面就为大家献上整个游戏的攻略。

## 攻略指南

### 第一关：Effortless

**注意：这一关介绍游戏的基本操作。**

过关重点：乖乖地听从旁白，便可顺利完成。但须知道狙击枪的用法，就是使用武器的次模式（Alternate Attack）来放大，及利用武器特别键（Weapon Special 1 & 2）作拉远近镜。

### 第二关：Subway

**注意：这一关为热身版，建议多用刀及小枪，避免打草惊蛇。**

靠右行先用刀子杀掉一个敌人，左转后俯身用飞刀或小枪轰下前一个敌人后，再了结汽水机后面的敌人，然后在左边的灭火器处慢行，引诱房内的敌人开门，了断他后前行可见到第一个分叉路，先选左路，若喜欢的话可入控制室取补给，但会引来数名恶人，否则可以不理。接着沿路直行，可见两个左转的路口，第一个是到厕所取补给的路，最远的是到大控制室的。

沿最远的左路进入，用刀子抢救一个人质。过一个弯后俯身可发现两个猎物，待一个巡逻人员走开后，便可用飞刀或小枪杀掉站着的巡逻，再杀剩下的那个即可。再前行便见到总控制室正面。这时可回头返回第一个分叉路的右路，直进清场后便可再重见总控制室侧面。由侧面把里面的三个人消灭后，便可跳入把手掣拉下，同时在左墙可见到一个红色针筒标志的急救位，有回复功能。

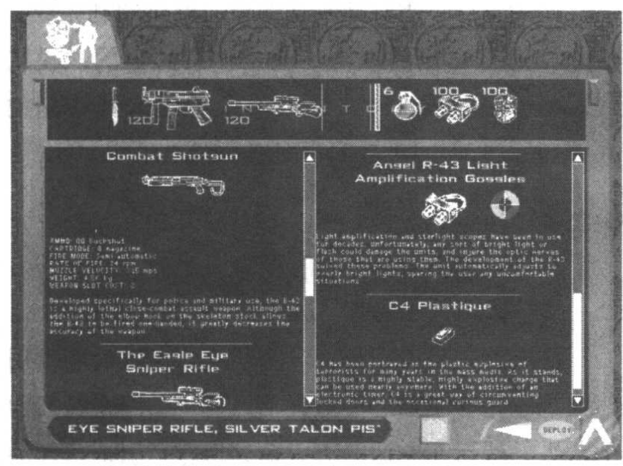
在总控制室的左侧直入后，直到再见急救位，

向左走，贴着左边的墙慢慢下楼梯至板门弹开，杀掉躲藏的一个敌人后，便可面贴板门蹲下，一枪一个地清除去路。再前行发现地上有一绿灯闪烁，这是夜视镜，应立即停步并贴左墙，利用俯身侧位来救回一个人质。

往轨道的左边走，经过火桶之后，在右墙第一个凹位处躲起，火车经过后再到下一个右凹位。杀死一个恶人后再走，便可到最后一个右路口，进去清场后可从楼梯上去，转弯后谨记停火并跑上去，便会见到 Hawk，之后由 Hawk 的右侧跳下火车顶，在尽头处杀光敌人便过关。

**第三关：Train**

**注意：这一关是单一直线进行的路线，在狭窄的环境下，所有动作必须小心。**




开始后转身上车顶后直行，轰掉在下一车厢的一个敌人后，便可安然通过。爬上第三车厢顶，前行数步可见有两人从车顶站起，了结他们后继续前行至车厢尾，杀了下面三人后，转身从天窗跳下，打开左方的侧门离开。继续前进，跳至木箱堆的车厢后最好先存盘。取得先前三个被杀者的物品后，头也不回地跑回前一个车厢内，并利用侧门的左边作掩护，俯身出外，用全部弹药，把追来的直升机轰掉，可先用散弹枪，但切记只有向机头的机关枪看准才轰，否则更多的弹药也不会伤它分毫。成功后便继续前进。

跳进载煤炭的车厢后，可配合闪光弹把下一车厢的三人消灭，跳过去后可得狙击枪（这枪将成为主角杀敌的主要武器，要好好地练习），贴在左边的高草堆，用狙击枪打爆红桶，炸死一人后可见另一人从后面跑来送死，成全他后便可前行。上楼梯会见一人站在蓬顶，把他击倒后，再干掉厢尾里的一个敌人便可下去。打开下一个车厢左侧的门，干掉里面的两个敌人之后，便可射破闸锁进入下一关。

**第四关：KosovoA**

**注意：这一关为典型练习版图，若不急躁和大意，过关易如反掌。**

沿路前行，远处有一石柱倒下的地方，在那儿可以找到一个洞口，干掉右侧的一个敌人后，再干掉入口顶上的另一个，前行便可到达一个水闸处。开启水闸后，可从高位跳下走入圆筒路，进入最远处的墙洞。

依圆筒路前进，消灭掉两个敌人后继续直行，在前方的入口处停下，消灭掉看守后再进入。之后在大圆形入口处小心地把上面的两个狙击手干掉，然后便可在右前方找到一条梯子爬上去，上去后往右转，可见到一条走廊。发现走廊右方有一开放式大堂。

首先使用手榴弹把走廊尾的埋伏者收拾掉，再使用狙击枪把大堂下面两个敌人杀掉之后便可以继续前行。在右楼梯处用俯身射击法杀掉上下三人，继续前进会看到一部吉普车，上楼之后可以看到吉普车驶离。在此处要留意些，可在原地把前往埋伏的小兵用狙击枪干掉，再爬上长梯开启第二个水闸。

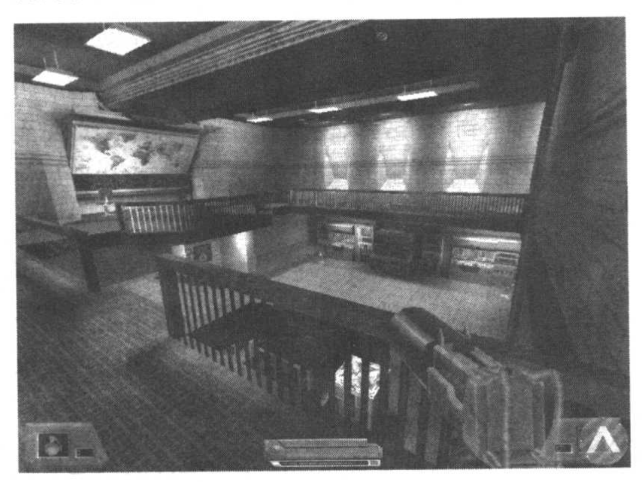
开了水闸后，转移到梯子的对面，背贴墙，行至洞口，然后右转到一个斜坡处，杀死两名守卫之后走上斜坡。这时一个敌人出现在你面前，杀掉他之后爬上他背后的钢梯，然后沿筒管下行，到地面后打倒左右埋伏的敌人便可以慢慢地贴墙前行，在掩体的保护下你可以毫无损伤地一枪一个消灭敌人。

行至最后一个拱形门处，先杀了那两个凶徒，然后小心把前方的两个敌人铲除掉，直行一段后左转身，打死通道之内的敌人。在右方还有两个目标，建议使用狙击枪干掉他们，之后向死者的方向走，一直走到钢梯的尽头。

轰破铁网后往前直走，会见到另外一个缺口，跳下去直行至另一缺口，进入后会见到三个品字形的木箱。右转可发现一个通气口，在此先狙击掉两个士兵，再前进至第二个通气口便可以过关了。

**第五关：KosovoB**

沿路直行，直到看见一个大厦爆炸，待火灭后，可见一巷子，小心巷子的出口的头顶正上方处以及对面的建筑物二楼都分别站了一个狙击手，先杀死他们，再右转跳上二级的楼梯，看见一条路，冲进去，到达建筑物之内，看见了一辆吉普车，在右方有一道门，进入后跑到敌方狙击手的位置，可以看到另外一道门，先解决下层的敌人，在爬梯子前准备好机关枪，上去之后再清理掉上层的敌人，便可



以看到另外一道门，开门之后俯身轰烂木桶。在清理掉敌人后，便可继续前进。

在地道内可从通气口中先把守卫击倒，再在地面干掉了换岗小兵后，便可潜入基地。进入后先把对面的门打开，用刀子把背向的士兵杀死，然后进入到隔壁的门内，把身子贴着左面的木箱，就可以很容易地把屋里的敌人消灭。跟着便可打开控制室对面的钢门，按下屋里的按钮，便可沿路退到刚才杀死背向小兵的门处，走进门内前进到地下室。把房内的按钮按下，便可在闸的下方见到一条地下道，通过后便可打开对面的那扇门，继续前进。

在左方的出口推开门便可见到一片空地，击倒右侧的狙击手后，进入到狙击手所在的建筑物，见到有出口标志的门，走到门外清理战场后便可离开。这时返回空地见到一人打开门出来送死，可从



那门进入到先前的军营内，消灭掉控制室中的敌人后即可过关。

**第六关：Siberia**

注意：在这一关你可以见识到狙击枪和暗杀的威力。

从开始往前行数步便可见一个天桥，从天桥可直接进入基地。按下按钮打开门，在装甲车旁的门内进入，在一个大闸旁右转，跳进渠洞便完成。

在渠洞中前行，走至装甲车尾用狙击枪将高处的机关枪手消灭，借装甲车掩护的帮助，将正面的另一台机关枪消灭。继续前行便可到达崖边，将崖下的渠道轰破，跳进再度前进。

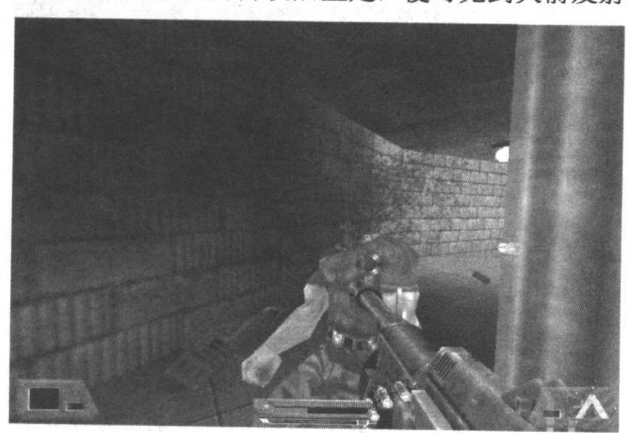
从渠道出去后，见到一扇门，把门后场中的巡逻收拾掉后，冲门而出，行至左侧的凹地处，把两辆装甲车之间的士兵射杀后，找到另一个管口，走入其中。

在渠道尽头拾到补给后，用消声枪从梯子直接杀入基地。干掉天花板上的机关枪后，进入控制室找到开启地闸的按钮。从地闸内进入，可见到一个分叉路，往右路走，把地下的铁网打破，便可见到一条地下信道，沿途会再见到钢梯，贴着墙走，直到看到一道钢网平台，行至尽头发现此路不通之后，便在右方跳下。继续前进，然后到达一个灯光暗淡的机械房，按下里面的两个按钮之后，便可在另一个门口离开，贴右边墙行，便可以返回钢网平台那条不通的路而继续前进。

出电梯后沿路直接进入控制室，可找到一个按钮，只要按下它便可以从按钮的对面门离开。跟着直行进入下一间房间，入内可见一门，再按下里面

的按钮后，来到走廊，把走廊的玻璃打破之后跳下，便可以找到出路。入内后把去路前电路破坏，这时就可按下面板开门进去。

入内后从右面远处的闸门走，经电梯爬出后沿路前行，再从控制室依道直走，在最后路口把手闸打开，回头到隔壁的房间爬入通风口，从通风口出来后直走，在有两个门的大房往左门走，可找到下落的升降机。出升降机后直走，便可见到火箭发射



台，进内后往左或右方跑到对面远处。从升降机到达下一层，先进入右面黄色的门，把系统关掉，然后从蓝门乘升降机前往最下层，消灭最后的敌人后便过关。

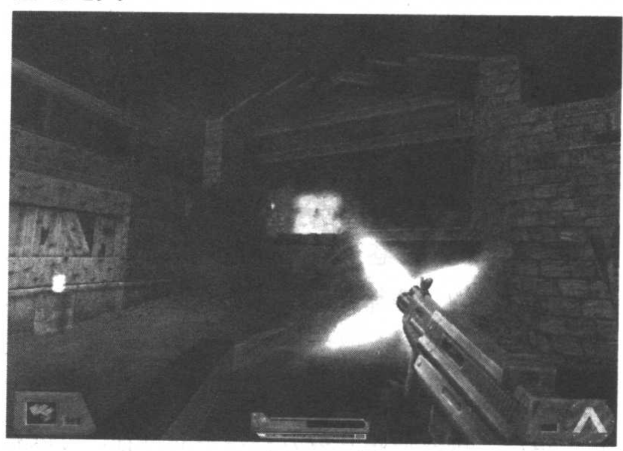
**第七关：Iraq**

**注意：在这一关你要熟练地运用突击的技巧。**

向前走到尽头，可见右面有一条路，沿路行到尽头跳窗而出，再行至大拱门对面爬木梯而上。沿屋脊走可发现一个可跳进去的窗口，跳进后有一路可到小村，只要进入对面出口的黄色屋子即可见剧情片段。

对话后从对面的门离开，接着从木梯来到天台，跳过对面的木台，向左转进入一道门。在一拱门处狙击掉右边的三名士兵，然后打破左前方的木箱堆，之后冲进露出的地道逃走。

依地道前行可见一楼梯，上楼梯后打破木箱堆便可来到一个广场，经拱口再到一大堂，把大堂的敌人清理后便可继续向前方走，再将另一广场的敌人消灭后，进入到左侧的门（小心正前上方的两个狙击手）。在最左方有一扇门可进入，爬上梯子可来到一个闸口，将按钮按下，便可打开闸口而离开基地过关。



**第八关：Final**

首先前行到控制室，把两个士兵干掉，然后回头将水管一侧的水闸开动，待水管爆破后进入。走出通道后拾级而上，经过铁丝网台来到下一层，再爬上长梯来到一个类似战场的山路。在山顶可见到一楼台，把里面的机关扭至不能再扭后尽快冲进堡垒。向前行可见左面有一铁门，其实此乃双重门，进入后乘升降机至二楼。在二楼的货柜车头后面可找到机房的入口。按下尽头的按钮后往下走可见一通风口，从通风口出来后，跳到另一边再走，在尽头破开丝网后向前走可找到Hawk。

由工场出发后右转，干净地清理掉敌人之后，进入汽油车后的门。这时可见正前方的地牢入口，杀入地牢，从升降机来到下一层，在附近可找到长梯，上行到顶后见一按钮，按下后回身跳上运送架到达另一货台。

在落脚点又可找到梯子，依路行至小货仓，从控制室的另一门进入走廊，在廊尾把笼门的锁打破，入内后将把手拉下两次，从打开的缺口走便可见到出口的门。出门后干掉右侧的士兵，然后把随后到来的坦克消灭（射击车顶机关枪），这时会再有士兵出现，把全场敌人杀死之后便可过关。

**游戏属虚拟世界，请勿在现实中模仿，否则后果自负。**



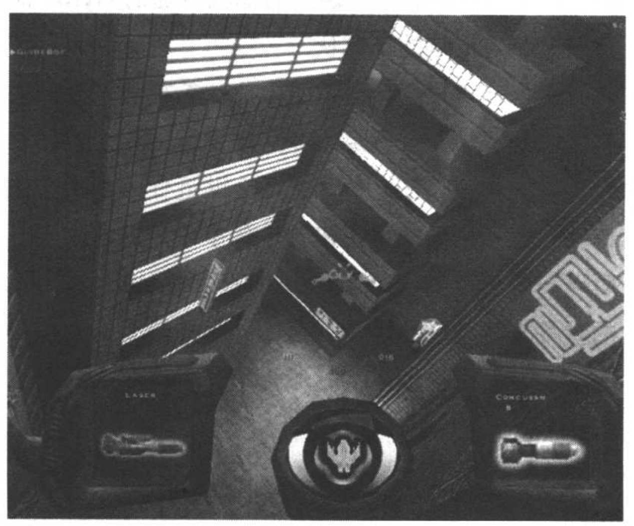

## 攻略指南

《天旋地转》可以称得上是 3D 射击游戏中的极品了，经历了三代的创新与完善之后游戏中的效果可以说达到了登峰造极的程度。有些人在玩飞行模拟类游戏时会有头晕的感觉，但是相信我，在天旋地转的世界里我们玩的就是那种头晕的感觉，并且你会乐此不疲的。

### 第一关：PTMC Data Retention Center

游戏一开始，可以瞧见一扇门，大胆地穿过去，奇怪，情报上不是说周围都布满了 Gyros、Orbots 和 Tubbs 吗？怎么会没有它们的身影？再仔细地四下里一瞧，发现四周堆放着不少的燃料箱，也好，先来试试手中武器的威力。只见一阵超威猛的爆炸之后，眼前居然出现了一处“洞天福地”——恭喜你，你成功地找到了游戏中第一个秘密地点。

在那幽静的场所休息片刻之后，就该起身上路了。沿着一条斗折蛇形的环状通道前进，刚穿过一



条管道，猛一抬头，不好，敌人来了——只见一艘 Gyro 向你逼来。切莫惊慌，敌人是前来送死的。一场虚惊之后，继续上路，不一会儿便又穿过一个入口来到一个奇怪的场所，只见上下两头各有一个出口。经过一番思量之后，根据“就近”原则，选择从底下的那个出口通过。

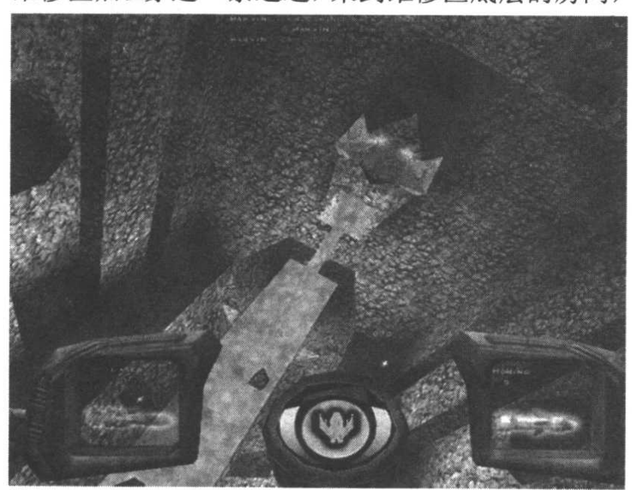
行不多远，右前方的一条红色管道赫然显现在了眼前，进入这条红色管道。红色管道一直通往一间氧化房，不过氧气房的门是关闭着的。你低头一看，发现有一个控制杆——你自然是无法用手去扳动它，只要对准控制杆开一枪就能打开房门了。进入氧化房后，有一艘对你不太友好的 Gyro 在四处游荡，以极快的速度理料了它之后，仔细在房间内搜寻一番，你会发现入口处下面有两个红色开关，射击它们之后，就能使房间中的那个火焰喷射口停止向外喷射火焰，走过去，拾起不少有用的物品。然后按原路返回刚才有上下两个出口的房间，穿过上面的那个出口，并射击墙上的一个开关以关闭横亘在你面前的一个力场。随后进入下方的一间屋子，在你走出这间屋子之前，请务必做好打一场硬仗的准备，因为房间外面有许多敌人的飞行器和地堡。清理完房间外面的敌人后，向右拐弯，眼前出现一座高塔，但高塔的底部有五个地堡，经过一场激烈的对射之后，你总算打哑了全部的五个地堡，一条安全的通道也就出现在眼前。沿着通道一直来到塔顶，会发现将置身于一个电脑实验室内。别忙着喘口气，进入左侧的房间内，杀死躲藏在里面的所有敌人，然后穿过房间，沿着一条通道来到一个更大的房间内。大房间内也有不少敌人，等清理完这一区域内的所有敌人后，沿着通道往回走，通道的左侧有一间你还不曾进入的房间，进入房间后，

朝右一直来到一扇紧闭的铁门前，破门而入就可以过关了。

### 第二关：Novak Corporate Prison

在本任务中，监狱的各处都存在有力场，在行动过程中要小心避开它们，有些力场你根本就无法逃避，因而你只有寻找到关闭力场的开关钥匙。同时，你的任务仍旧是搜寻到 Swietzer 博士的踪迹。在行动过程中，你还将遭遇到不少 Tubb，它们可是比 Gyro 们厉害得多了。

在进入维修区之前，先关闭面前的力场。进入维修区后，穿过一条通道，来到维修区底层的房间，



在那里你会发现两个开关，左侧的开关被打开之后，会有装载着物品的传输装置从房间上方穿过；如果射击右侧的开关，那么传输装置会扔下所装载的东西——你可千万不要搞错左右两个开关的作用，那可是性命攸关。当传输装置满载着各类危险的化学物品经过房间中一个不透明容器的上方时，立刻射击右侧的开关，从天而降的化学物品同容器中的液体发生了剧烈的化学反应，之后就是一连串猛烈的爆炸。那一连串的连锁爆炸可为你省了不少事，很多敌人就在这场爆炸中彻底完结了。但是，很快敌人就会出动许多 Toxin 来搜寻你的踪迹。不过，这一关中的那个 Boss 被一连串的爆炸吓怕了，生怕你找到 Swietzer 博士，于是将博士送到小安全区，并试图通过穿梭机把博士带走。既然得知了敌人的企图，那就一定不能让它们得逞。费劲一番周折在小安全区内的一间小舱室中搜寻到博士的踪迹后，只要射击其顶部的开关，就能打开舱门救出博士。

### 第三关：Piccu Station & SRAD Research

尽管 Swietzer 博士获救了，但是他的全部科研资料的备份却遗留在了 Tiris 的实验中。你的任务就是找回这些科研资料。进入游戏后，要小心翼翼地往外走，因为外面的塔楼不断放射出可以形成力场的强力光线。在你周围有四座塔楼，中央地带还有一座塔楼，你只要一一射断塔身中部的输电线，就能使这五座塔楼因得不到能力供应而无法形成力场。力场消失之后，你就可以按原路返回。穿过一条新出现的通道来到一个叶轮机前，在其前面的地板上还有一个地道入口。先不去管这些，朝右拐弯，沿着通道一直来到一条有红色标记的隧道前。进入隧道后，一直走可以来到一间有不少管道的大房间内，在那些管道下面仔细寻找，能够找到一把钥匙。拿到这把钥匙后，返回地面。

返回地面后，走到外面寻找一座像一个怪兽脑袋的建筑物，随后进入到一片熔岩区，注意，那里有不少 Stinger 守卫着，最好能够避开它们的视线，如果被它们发现后，会向你发射许多自动寻的飞弹——你几乎没有可能躲开数枚飞弹的同时攻击。穿过这片区域后，来到底下一个区域，然后沿着通道一直来到一个玻璃罩前，注意，如果你在游戏中的任何时候不幸迷了路，只要按下 F4，就能打开方位仪来引导你前进。用强力激光炮或导弹在玻璃罩上弄开一个口子。注意，在这一地区会有不少的 Gyro 游弋，而不是先前你所遇到的那些普通的 Gyro，而是些会喷射火焰的坏家伙。

进入玻璃罩之后，按照方位仪的指引，找到关底的 Boss——一个超级窃贼。这个窃贼除了对你进行普通的物理攻击之外，它还会贴近你，利用它的特殊技能——偷窃术，来窃取你手中的武器弹药！所以一定要远离这个家伙，在你面前形成一道密集的弹幕来阻止它接近你。当你彻底摧毁了这个超级窃贼后，就能取回博士的那张载有科研数据的磁盘了。

### 第四关：PTMC Corporate Headquarters

现在你来到了一座名叫 Seol 的大城市，一直朝

这座城市的大门前进，然后打开方位仪或地图找到通往城市中心的铁轨。当你发现了铁轨之后，便沿着铁轨前进，走了一段距离后，在你的左前方会出现一个站台。爬上月台后先仔细观察四周情况，然后从你左侧跳下月台，穿过铁轨，爬上对面的月台。不久，便会有一列车经过这个站台，跳上飞驰而来的列车。

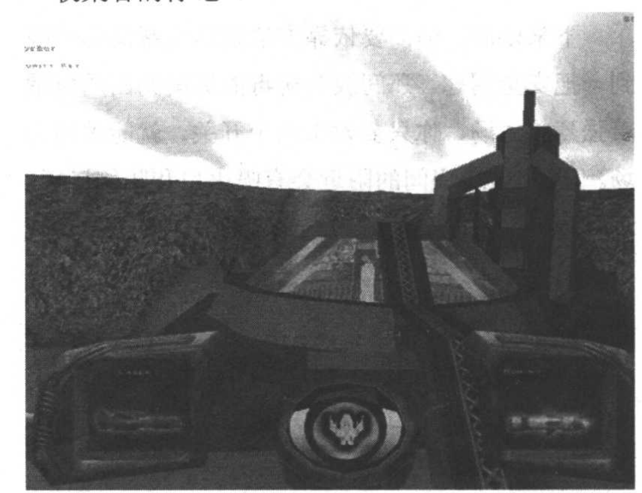
风驰电掣的列车最终将把你带到城市中的一个斜坡前，跳下火车，沿着一条大道向前走，一直来到尽头。射穿大门后，沿着通道走到尽头，瞧见一个下水道的入口，进入。在下水道中走不多远便没有路了，没关系，往上飞便可飞回地面。如果你此时有些搞不清东南西北的话，打开方位仪看一看就行了。回到城市街道后，往前走，不远处就能看见一幢建筑物，其底层有一扇门。穿过这扇门后，再穿过一道门，你眼前就出现了一个广场，而且在广场上还矗立着一座塔楼。先进入塔楼，一直来到一个平台处，往电脑中插入磁盘后就可以离开。随后退出塔楼，准备你的武器，因为一场激战即将到来。不多久，两个飞行的黑色机器恶魔便降临在你面前，不用惧怕它们，因为你手中的机器人分析仪（Robotic Analysis）会给你如何来对付这两个家伙的提示。干掉了这两个家伙后，就可以过关了。

**第五关：Red Acropolis Research Station**

这是一个相当刺激的任务，你必须在规定的时间内消灭所有试图攻击三个反应堆的敌人，并及时撤离（因为随时都有可能发生大爆炸）。进入游戏后，先打开你面前的一扇门，进入房间找到一号门，随后沿着通道一直来到一间安装有反应装置的房间，房间里面有不少敌人正在用导弹和激光攻击这个反应堆。以最快的速度清理完敌人的机器人后，再来到二号门，消灭了所有威胁反应堆的敌人后，拾起地上的一些武器装备，快速前往三号反应堆消灭那里的敌人。等所有敌人都被清理完毕后，原路返回到刚才那间有着三扇不同标号门的房间。飞入管道中，沿着管道一直来到一个洞口前，洞口处有一风扇，不过小心穿过风扇后就可以过关了。

**第六关：Martian Nomad Caverns**

进入游戏后，你先降落到峡谷的对面，此时，你眼前出现了一个逐渐上升的平台。仔细观察这个平台，支持平台的柱子上有一些黑色的物体——只要射击这些黑色物体，就能使平台下降。平台一下降，你就能看见一个大洞，飞入洞口后穿过右侧的一道门，然后进入另一条通道。先是一个左拐弯，然后再是一个右拐弯，之后在你的上方就是一个“收集者的标记”。



现在该去寻找“建筑者的标记”了，这个标记并不在洞中，你得先按原路返回到洞口，向左拐弯穿过一道门进入一条通道。通道一直通往一间大房间，大房间的天花板上有一个洞，从这个洞口穿过去。之后在规定的时间内穿过一些圆环就能取得“建筑者的标记”了。

之后按原路返回，寻找一扇牧师之门。还记得刚才经过的那间大房间吧，它一直通往另一间屋子。你可以一直走到房间的尽头，在房间尽头的房门两边分别放上“收集者标记”和“建筑者标记”，就可以打开房门进入了。房间里面有一个“牧师标记”，可以轻而易举地取得它。之后就会出现本关的一个叫做 Homunculus 的主将。利用手中的机器人分析仪找出这个看似很“酷”的家伙的弱点，把它干掉之后就能顺利过关了。

**第七关：PTMC Research Bunker**

在本任务中，你的首要目标是从 Ceres 地区的矿井中取回一个病毒的样本。在这一地区有一些防御塔楼，它们是无法被摧毁的，所以不要在这些塔楼上浪费你宝贵的弹药。进入游戏后，立刻朝右方

前进，片刻之后你就能在一个火山口底部发现一幢建筑物——找到并射击那些开关，以彻底摧毁这个转换器。

现在，那些讨厌的塔楼已经彻底“哑”了，而且阻挡你前进的力场也彻底消失了，你可以安全地进入矿井了。打开方位指示仪，找到能够产生加速磁力的能量发生器，关闭能量发生器，打开门，进入一个磁力加速装置。

下来以后，仍旧要依靠方位指示仪帮助你寻找到一把安全钥匙。那间放有病毒的房间的四周包围着强烈的力场，你只要射击两个开关，就能关闭力场。但要小心，房间的附近会有喷火口和防御塔楼。进入房间后，顺着喷射的气流就能看到病毒样本，在拿病毒样本之前，记得要先射击两侧墙壁上的开关，以关闭喷火口。

房间的天花板上有一个出口，射击远端墙壁上的开关就能打开舱门。穿出这个出口后，凭借方位指示仪的引导迅速撤离。

### 第八关：PTMC Dol Ammad Fuel Refinery

进入游戏后，沿着右侧的山脉飞行你就能看见一幢建筑物，建筑物上有三个冒着蒸汽的坑道入口，先飞临最右侧的那个入口上方，当坑道口被打开后，立刻飞入坑道，并一直下到提炼厂。当你面前的一扇门打开的时候，立刻进入到一个大房间。

进入房间后，朝右拐弯，一直来到提炼厂的尽头处，之后你就能看见一个转动着的圆环状火焰喷射器，喷射器的上面还有一个红色开关。射击这个红色开关，眼前就出现了一条通道，沿着通道来到有一个开关的房间，扳动开关，然后在矿井中找到一些小型风扇，击毁这些风扇。

在你的搜寻过程中，会发现有一扇巨大的风扇，其强大的吸力能把你吸入并打得粉碎，不过在风扇对面的墙壁上有一个开关，扳动开关就能使风扇翻转。朝天花板射击，使坠落的天花板碎片砸毁这个风扇。然后依照地图指引，前往控制室。在控制室中，你会看见四个开关——先扳动最前面的一个开关，然后扳动中间的一个开关，飞船现在可以离开了。

### 第九关：PTMC Spacecraft Factory

一艘货运飞船需要护航，你必须安全护送这艘货运飞船到达工厂。货运飞船将会非常耐心地等待你搞清楚前进路线上的力场。穿过天花板上的一道小门，接近另一侧的力场。射击墙壁上的开关，就能关闭这个力场。在关闭力场的同时，注意在这个房间中偷袭的敌人。然后如法炮制，关闭下一个力场。与货运飞船回合，为货运飞船开路，消灭前进道路上的敌人和炮塔。当你护送飞船安全抵达工厂后，就可以过关了。



### 第十关：CED Lunar Command Base

找到数据磁盘，并将磁盘上的数据上传到主机上。穿过一个敌人防卫薄弱的机库，进入基地。使用方位指示仪，它会指引你前往数据库的。一路上会遭遇一些零星的敌人，悄然无息地干掉它们应该不是一件难事。

到达数据库后，先飞入你面前的一座塔楼中，找到一把打开数据库大门的钥匙。随后飞入一间蓝色的房间，再进入与之毗连的房间，你就能找到数据磁盘了。然后返回塔楼中的房间，进入一条坑道，下到一半时进入一侧的房间中。激活墙壁上的开关就能了解上传数据的全过程。然后在方位指示仪的指引下，找到一个关闭所有防御系统的开关。

之后来到控制室，打开上传控制开关，但不巧的是你缺乏足够的记忆体来完成数据上传。不过在你的周围附近可以找到足够多的记忆体——方位指示仪会给你必要的提示。动作要快，因为记忆体的有效时间很短，完成数据上传后，就可以离开了。

## 第十一关：PTMC Storage Facility

现在，你得前往 Titan 行星，去营救因坠机而降落在该行星上的一个飞行员。在方位仪的指引下，找到一条地下隧道——这是一个唯一的入口。沿着隧道来到一间大房间，房间内有一些武器和一辆二轮矿车，矿车底下有一个开关，打开开关就能开动矿车。乘坐矿车来到一个矿井废墟前，没有路了，但你可以为自己开辟一条道路。随着一阵猛烈的爆炸后，你眼前出现了一条新的通道。杀死通道中的敌人，再次乘上一辆矿车。沿着坑道来到一个有许多摄像机和炮塔的场所，立刻摧毁那些摄像机，炮塔会因为失去目标而无法向你开火了。

随后来到一间既有许多导弹防御塔也有巨大力场的房间——记住，先攻击那些负责锁定目标的摄像头，然后再射击眼前的一个大开关以关闭力场。随后飞入一间安放有后备能量发生器的房间，在房间的天花板上还有一个力场。不用去管力场，只要摧毁能量发生器。离开房间后，飞到大厅的尽头处，在你左侧的墙壁上有三个开关，先射击这三个开关，然后摧毁全部的三个后备能量发生器以关闭所有主要的力场。现在，你可以找一把安全钥匙了，找到钥匙后前往监狱，注意在这一层中有一个敌人的主将，这可是一个有着 750 点生命力的可怕角色，你要小心对付。




杀死敌人主将后，来到一个环状房间，房间内有六个开关，射击全部的六个开关，并摧毁能力发生器，就能关闭力场。之后来到关押飞行员的牢房，射击牢房顶的一个开关，就能释放出飞行员。之后，飞行员会带你来到两条向上的管道处，你们两人分别从两个入口逃离监狱。

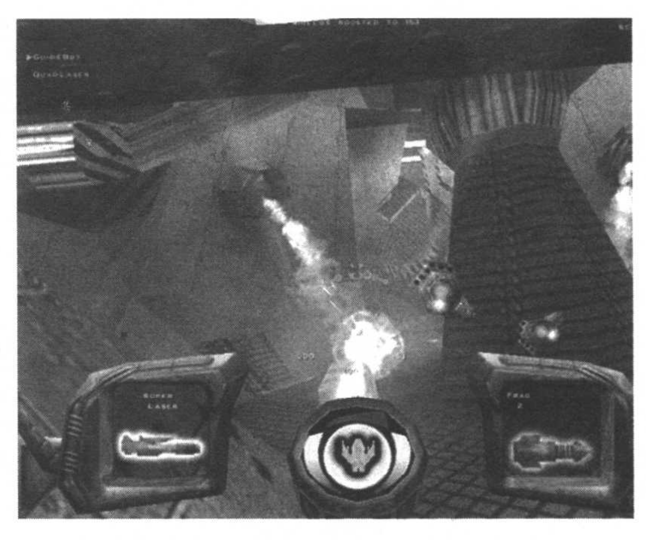
## 第十二关：PTMC Proving Grounds

一进入游戏，就发现自己被铸在一间刑讯室，在你面前有一台机器，不时喷射出火焰。仔细观察这台机器，机器的两侧各有一个锁，在机器的中央还有一个大锁。对准机器中央射击，就能摧毁机器。随后再击毁在你两侧的力场能量发生器。立刻逃离刑讯室，并关闭前面路上的力场，直到一扇标有“Proving Grounds ”的大门前。进入房间后找到一把通往第一层的钥匙，并来到第一层。杀死第一层中所有敌人后，找到第二层的钥匙并前往第二层。先与 Stinger Advanced 进行一场殊死搏斗。

现在该去取回高能武器的研究成果了。返回你原先所处的第四层，沿着一条环形通道来到一个最终的区域，等你杀死了所有的敌人后，你就将面对本关中最厉害的关底 Boss——一条巨龙，当然，巨龙身上存在有不少的弱点，你只要通过机器人分析仪就能找出这些弱点。杀死巨龙后，找到研究成果就可以过关了。

## 第十三关：CED Expediator Dreadnaught

这是一个简单任务，杀死所有的敌人部队（白色、红色和绿色），并阻止敌人生产更多的部队。进入游戏后，立刻在方位指示仪的指引下，先来到



Aft Matcen 找到一些自动寻找目标的飞弹。记住，在本任务中你无法依靠方位指示仪来搜寻敌人的踪迹，但你可以通过它找到敌人的生产中心。本任

务中的关底 Boss 是一个 Advanced Gunslinger，它比巨龙容易对付。

杀死所有的敌人，摧毁敌人所有的铸造设备就可以完成任务了。

**第十四关：CED Orbital Network Transmitter**

在本关中，你的任务是广播防病毒程序。先是在方位指示仪的指引下，搜集到你所需要的全部物品，然后飞进中央管道，找到并摧毁能量发生器，使敌人的机器人彻底停产。

然后前往数据上传室，上传防病毒程序。之后，来到控制室，建立起网络病毒防御系统，返回上传室，关闭力场，并打开开关——左上、右下、左下、右上，开始广播防病毒程序，在这一过程中，要尽量保护广播装置不受敌人的攻击。平心而论，这是所有的 15 个任务中最使人感到乏味的一关。

**第十五关：Dravis' Stronghold**

从任务名称就可以得知，你这次任务是寻找 Dravis 的堡垒。搜索所有的岩洞，直到你找到一个地面上有熔岩的岩洞。然后在方位指示仪的指引下，找到打开堡垒大门的钥匙。不过，方位指示仪无法帮助你找到堡垒的具体位置。之后来到一间房间前，房间有三扇上锁的门，在它们前面有一片熔岩，在岩浆底下，有一些一直通往上面的管道出口。不过，在旁边的一间房间中，你能够发现一个能转动的圆盘，拨动圆盘就能启动泵机——熔岩被抽走后，管道入口就呈现在你眼前了。

进入管道后，一直来到一扇门前，在另一侧找到开关，打开房门进入，找到了 Inner Sanctum 钥匙，立刻返回原先的控制室（泵机开关处），动作要快，因为熔岩很快就会上升到原来的位置。之后，往岩洞深处走，直到发现一个向下的通道，通道底部有一个力场。飞入通道，在落到底部之前关闭力场。随后进入房间，你就发现最终主将 Hellion ，战胜它之后，你就成功完成了所有的任务！



## 策略战略类

从早期的 C&C 到如今风靡全球的 SC，SLG 游戏以其独特的魅力席卷了 PC Game 的半边天。




自从暴风雪公司的星际争霸出现后，一时间即时战略游戏大盛，人人皆谈SC（星际争霸），走进网吧满耳都是“GO GO GO”一类的话语。

毫无疑问，星际争霸是即时战略游戏的巅峰之作，在全世界范围内有着无数狂热的爱好者，当然我也是其中的一名。

在这里，我想以自己长久以来玩星际的经验，为新手介绍一些在星际中对战的经验和技巧，也希望能对一些高手起到查缺补漏的作用。

## 基础技巧

**1．掌握准确的情报**

完善的情报是胜利的根本，只要有明确的情报，你就可以永远遏制对手了。把你的人围绕在敌人基地的周围，这样你就可以清楚地知道敌人军队的走势和类型，从而有把握地迎战。要获取情报，神族可以漫天放Observer，而且它很便宜。虫子就更简单，钻地就可以了，而人类就没有什么太好的办法，主要是用隐形飞机发现目标行踪后紧盯住，但这毕竟要比其他两个种族麻烦多了。

**2．攻击目标要明确**

在进行进攻或别的行动之前，你要确定自己的目标。达成目标之后决不留恋，这才是成功军事家的本色。果断出击，目标达到后全身而退，不因还有便宜可占而恋恋不舍。

**3．集中优势兵力**

如果在整个战场上你无法集中优势兵力，那么你就输定了。所谓以少胜多这种事情，在真正战斗中可以说是少而又少，而在即时战略这种简化的战争中更是几乎没有。保持比对手多的人是任何战争胜利的要诀，即使整体战场上你无法保持，在局部战场上也必须保持，然后不断地应用这种优势，直到你在整体上也占优为止。

**4．明确自己是否有优势**

在星际中经常看到这样的画面，我方10架飞机进攻对手一个分矿，对手的5架飞机赶上迎战，被打掉，我方剩7架。对手又把刚造出的3架飞机送上来，结果可想而知，又被打掉。而对手又调上刚造出的2个机器人来打，又打败了，然后又出了3架飞机。这样他遭受的损失是巨大的。实际上，如果你没有足够（一般是敌人的1.5倍）的力量，还是最好放弃。否则你的损失会更大。

## 进阶技巧

● 快捷键

在星际中高手和新手最明显的区别就是高手是鼠标、键盘同时发威的，而新手只会满屏幕乱点鼠标。

熟练地运用键盘上的快捷键可以大大加快建造和进攻的速度，使你在对战中占尽先机。

● 时刻保持攻势

在对战中，要时刻保持攻势，要冲着打。心中留恋防守的人永远都不会成为高手的，一直不断地进攻会给敌人带来巨大的心理压力。如果进攻时发现敌人内部有防御设备，则可以在其外围集结兵力

进行压迫。手再快一点的可以造出要塞来。如果能把敌人压住，那胜利则唾手可得。

- 抢矿

能源是最重要的东西了，掌握能源就是掌握胜利，所以大家一定要切记抢矿，并且在抢矿的同时不让敌人抢矿。如果在战争中你没有抢到矿，那你就输定了。

一般来说，开辟分矿应该在造出第三个兵营之后，建造地点有两个风格：1. 扩张建法，就是把分基地建立在自己基地和敌人基地之间，直接将其用于军事集结。2. 收缩建法，就是把分基地建立在其他地方。扩张建法风险很大，如果在基地未营造完毕就遭到敌人的进攻，那么损失会很大，不过如果建造成功了就等于多了一个重型要塞。而收缩建法稳妥得很，不过在军事上的价值显然不如前者。

记住，即使是自己不需要矿，也要抢，总之不要让敌人得到！如果发现敌人的分矿，要坚决打击！



- 有一支高机动兵力

无论何时，最好组织一只高机动队伍，Terran以隐形战机为佳，他们的作用是快速反应，比如敌人打击你的分矿，其他兵力一时无法到达，而战机可以快速抵达，分散敌人的注意力，抵抗敌人的进攻。平时让这支部队不停地巡逻、骚扰，可以占到不少便宜。

- 建筑编组

星际中建筑是可以编组的，这样你就可以把生产建筑编上组，使其在战斗的同时也可以生产，就省下了不少时间。

## 战术深探

### 疯狂的炸弹超人

此法用于战争的后期，就是用虫族的“皇后”吸附人族的一个基地，然后建造自爆的炸弹人，接下来用盟军或自己的人族科技球给炸弹人加上防护网，下面我们就可以用炸弹去冲击敌人的基地了。如果愿意，还可以用运兵船或神族的的仲裁机来袭击，效果更佳，但要手快，否则防护网一消失，那就不妙了！

### 毒妖出没

此法用于战争的最后，那时油也干了，矿也采完了，但双方还是僵持不下。这时虫族的毒妖便蠢蠢欲动起来，让他们神出鬼没地在敌人的基地中活动，向他们的部队和建筑吐血，特别是建筑，见到就吐。然后就坐等胜利的到来吧。因为这时水晶存储不多，待没钱修理之后，建筑便一个个地爆炸，而敌人的部队只剩下一两滴血，这时就能轻松摆平。待到最后的一个建筑爆炸时，胜利女神也就向你招手了！

### 控制生物大法

对满地乱爬的古怪生物使用 Queen 的寄生虫（Parasite），于是它就成了你的免费侦察员！虽然不能控制它们，但对方也不太会注意它们，数量一多，控制范围也不可小视。

### 神族的静止大法

在规模较大的战斗中，可以利用 Arbiter 的 Stasis 能力，使对方的部分单位静止。虽然不能攻击这些单位，但大大削弱了对方的攻击力，等把对方其他部队消灭后，这些被静止的部队就成了瓮中之鳖了。

下面为大家介绍两个在对战中经常用到的高级战术，并给出破解之道以供参考。

### 神速空降

如果敌人的防空力量不强，那么这将是一个很有破坏力的战术。选择一个载满了 8 个火焰兵或步兵的运输机，之后躲过敌人的防线，把他们空投在

敌人的基地中（通常是投在工人群中）。如果敌人没有防空力量，你的运输机可以很安心地进行空降。但是如果敌人有一些防空力量，这个战术的效果就不会太好，因为运输机卸载的速度很紧迫。如果你有足够的资源，可以多积攒一些运输机，在里面装满步兵和火焰兵。让运输机悄悄地在敌人基地巡回，尽量避免被敌人侦察到，并找到较合适的登陆点开始进攻。这个战术的登陆点最好在敌人的资源附近，这样对敌人的骚扰效果会很好。

抵御这种战术的关键在于谨慎的防守。Protoss玩家需要在资源周围造一些光子炮塔，或者使用大量的龙骑士。以后则用航空母舰和侦察机来防守。Zerg只有防空塔可以用来防空。他们可以用来反隐形，有很远的射程，可以对运输机（或者其他空运单位）造成很大的伤害。如果敌人运输机在射程外登陆并攻击，他们则很容易地攻击并摧毁基地的建筑。扩张点的基地非常容易受到这种攻击。这个战术同样适用于Protoss和Zerg。Protoss可以空降4个龙骑士或者2个金甲雄蜂。Zerg则可以空降猎犬或者4只刺蛇。

**兵海战术**

这个战术主要是生产大量未升级过的步兵。在你有8到9个人的时候建造1个补给站。继续建造SCV，然后建造1个兵营。再造1个补给站和第二个兵营，继续造更多的SCV、补给站和两个兵营，直到你有4个兵营的时候开始造步兵，但是一定要让4个兵营同时工作。比如说，在第一个兵营造2个步兵，再在第二个兵营造1个步兵，直到第三、第四个。使4个兵营不停的同时造兵（这很容易，把4个兵营分别编号1到4)。把4个兵营的出口定位在一起，通常定位在SCV采矿的区域附近，可以保护他们。你可以一次集结大批步兵对敌人进行冲锋，这个战术很适合对付猎犬、刺蛇和狂热者。然后继续建造气矿、学院和工程港，探究兴奋剂和升级步兵射程的U238，并升级步兵的攻防。兴奋剂一定要优先升级，这可以使你的步兵发挥成倍的威力。

**破解之道**

- Zerg

你必须尽快地造出刺蛇，最好能有两个刺蛇穴，并研究刺蛇的射程。如果敌人不造别的东西，继续造步兵，你可以造一些女皇，对步兵使用诱捕。这样可以使步兵的能力下降，以减少自己的伤亡。如果有足够的资源造出守护神，那么杀步兵就非常容易了。

- Terran

在你的基地周围建造一些地堡并在里面放上步兵，这样形成的交叉火力能够保护住自己的基地，然后你可以造一些围攻坦克或是大量的秃鹫车，这样可以很好地抵御大量的步兵的进攻。开发秃鹫车的蜘蛛雷，并埋下一些。记住要时常修理地堡、坦克和秃鹫车，使它们保持全新。

- Protoss

建造3到4个时空门，生产大量的狂热者，你可以再造些护盾电池来补充狂热者的护盾。如果敌人继续造步兵，你就赶快建造金甲雄蜂并升级炮弹的存量，如果你幸运的话，可以用一发炮弹杀死8个步兵，两个金甲雄蜂就足以给步兵造成巨大的伤害。如果你一直造狂热者，就会余下很多瓦斯，这样不妨造一些执政官来，对步兵也有很好的效果，或者直接用高级圣堂的心灵风暴也可以对步兵造成巨大的杀伤。

## 连线对战技巧

**初期的攻防问题**

可以全部投入进攻，但决不可以都防，事实上3vs3中只要有一家死防，你就输定了，有经验的对手决不会让你造出航空母舰或大河战舰来，因为这样等于把盟友卖给对方了。4vs3和3vs2都是极大的优势，高水平玩家一定可以把这种优势转化为胜势。在防住速攻后就要造兵了。

**何时出兵**

这是经济与军事的平衡问题。早出兵也许可以迅速攻掉对方，但若不成功就很被动，比如虫族出狗快，如果速攻而没有灭掉敌人，那么在造出第二班兵势之前这一段会非常难打。相反，如果开始多造农民，又有被迅速攻掉的危险，但一旦没有人打你，后边出兵会很快。同盟军一起速攻是一种可行

的战术，要不就向 3 攻 1 发展或 2 攻 1 发展。注意发展的限度，不一定要造出终极兵种。

**共同防御、配合、支援**

共同防御通常用在公用路口处，神族操作起来比较方便，只要造炮塔就行了。虫族的第一个 Overlord 一定要飘到敌方基地探路，然后送给盟友，尤其是人族。而人族的第一个机枪兵也应放在盟友家里，对付跑来跑去的狗很有效，也可打 Overlord。医疗兵更是公用的。放几个火焰兵或甲虫帮盟友看家也很实用（一定要操作及时）。多种族间的兵力配合变化多端，如 Dragon 加狗、狂徒加机枪兵、地雷车加狂徒……基本原则是肉搏兵种加远距攻击兵种。要注意误伤的问题，小心使用坦克和甲虫，空军中的海盗机也有强烈的误伤倾向，我方飞龙和隐形机最好离远点。

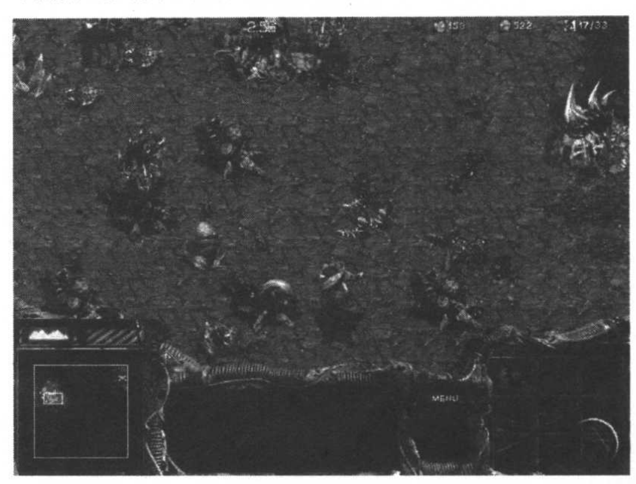


**救援与互换**

这是多人战略的核心部分。攻击的原则自然是以多打少，但同时必然形成防守薄弱的地方。在盟友受到攻击时，通常直接救援是不明智的，因为战场在己方基地，在双方兵力相当的情况下，及时救下盟友，也必损失惨重。所以如果可能，应采取围魏救赵的策略，攻击敌方的一家。对象的选择是很重要的，首先要保证在有限的兵力损失下可以将之攻下来，而且我方攻击的一家应该有一定的实力。攻击一家没有实力的敌人是不划算的，这样的兵力兑换吃亏的还是我方。但也不要让盟友被轻易灭掉，多人战中死灰复燃的现象比比皆是。

**活用隐形兵种**

它们往往起到了扭转乾坤的作用。几个 Dark 或潜伏者偷袭敌方农民，常可以使一家强大的敌人



迅速瘫痪。高手是很注意防隐形的。所以要想发挥它们的作用，最好是快造早出。隐形机则很难起到这样的作用，因为当你有了一队隐形机时，敌人早把防隐形的东西造齐全了。Abiter 的隐形更是没什么用，但航空母舰一定要配备，起码可以逼敌人多造探测器。顺便谈到防隐形的问题，如有虫族，则多分 Overlord 给大家，可以减少资源的浪费。对于神族，矿的附近可以造 4~5 个炮塔。人族的雷达是不保险的，有钱的话还是要造几个防空塔。即使有盟友的 Overlord，也还是用自己的反隐形比较好，因为敌人首先会打反隐形设施。

**反常规战术的运用**

有时一些违反常理的战术反而可以收到奇效。这是由于对手在长期的游戏中形成了一些思维定式。比如虫族的快狗加农民、神族的大量空投部队、人族的飞兵营……这种战术的运用就完全看即兴发挥了，高手与绝顶高手的区别基本就在于此。

**部队的运作原则**

以在同一时间令所有部队同时发挥作用为最高原则。以多打少是基本原则。

**持久战的资源问题**

持久战事实上就是资源战，这时主基地已不是首要攻击目标，防守相对薄弱的采矿基地才是重点

攻击对象。可用一家部队专门清扫副基地。若敌人对副基地投入大量资源防守，出兵必慢，可先打其他人。

**中后期的战斗特点**

地面初期兵种战斗结束后，就进入了中期战斗。中期战斗结束时，基本胜负已定，因此十分关键。

首先是侦察。侦察是了解对手，调整战略战术的关键，其重要性就不细讲了。

二是发展。初期兵种不能获胜时就进入发展初期，这时往往出现一个短暂的休战，大家都在拼命地发展。发展期应该野蛮、疯狂地发展（记住这一点）。

三是资源。随高级兵种的出现，马上进入了资源掠夺战。

**战斗中的判断**

在实战中经常会出现对手多家联合进攻你的情况，你旁边的部队不够时，是否救援呢？如果兵力只有对手的一半，你就别去送死，等待同伴集中救援，如果同伴太远也没有办法，只好舍弃。如果攻击的是主基地，建议你在还没有打光你的建筑时，在副基地上建生产高级兵种的建筑，否则你还要从头再来。如果兵力有一半多，同伴太远，攻击点对你和全局相当重要，那么请你等一等，等对方的兵力在你的主基地散开时，你再集中火力，这样即使全部阵亡，等同伴来了，也可保全地盘。所以




你在进攻对手时兵力也不宜太分散，要集中力量。

当我方进攻时，对手一看救援太远，战斗不利，这是可能会反扑你，所以在进攻前，要判断对手可能的对策，在可能被攻处多建防守力量，这样即使回防也能来得及。

初期被干掉了一家是很不利的，因此救援相当重要，除非能保证也干掉对手一家。即使救援不了，逃出一个采矿兵也是好的。当对手被干掉一家，而你的采矿兵逃跑成功，这时你发展起来，即使只出少量的部队进攻，对手也会觉得不太行了而马上退出。

**孙子兵法**

说到兵法可能有点夸大了，实际上就是骗招和心理战。

骗招：比如对手来看你的基地，你正在建 3 个兵工厂，他走后突然取消，改为发展高级兵种；把原子弹空放一下，吓得对手的兵力逃开，接着乘乱进攻，等等。

心理战：有时遇到水平相当的对手，会输得很惨，原因可能就是心理出了问题，打怕了。一会儿担心空投，一会儿担心对手高科技，简直不知怎么打了。记住即使高手也不是无懈可击。星际争霸的真谛就是进攻、进攻、再进攻，不是说不要防守，而是以攻为守。

## 母巢 Bug 大集合

正如大家知道的，母巢的 Bug 很多，虽然很多玩家对使用 Bug 所不齿，但在这里还是将其奉上，希望被 Bug 所困扰的玩家可以以其人之道还治敌人之身。

**注意：以下秘技只适用于 1、04 版。**

- 小狗变飞龙和潜伏者

先研究出潜伏者，然后准备好一对飞龙和一对小狗，编好号（假定分别为 1、2）。按住 Alt 键并不断的切换 1、2、1、2……同时另一只手用鼠标不停地单击变潜伏者的图标。成功之后小狗就会变成蛋，不取消则变成潜伏者，取消了就变成飞龙了。另外，如果升了级的小狗速度发生变化，则变化后的飞龙的速度也和小狗的速度一样快（比普通的飞

龙快多了）；如果小狗升级了攻击速度再变，则变的飞龙的攻击会变为不间断攻击。

- 人口无限

使用小狗变飞龙的 Bug 后，有时程序会出问题，人口限制会消失。

- 人族主基地平移

先将人族主基地升起，按住 Shift+S，选一个地方降落。当快降到地面时，用右键单击想要滑到的地方。用这种方法可以将主基地移到很贴近矿的地方，从而大大加快采矿的速度。

- 主基地移到碉堡上

用 Shift+S 键连续两次将基地向地堡滑动，即可把主基地移到碉堡上。

- 炒钱大法

选择一个矿兵，先用 Shift 键选中一个远处的目标，再让他建总部。在他到达那个欲建总部的地方之前，用小狗变飞龙的方法变这个矿兵。成功之后，如果不取消 Terran 和 Protoss 的矿兵，用建好的总部造兵便可以免费得到 1 个 Lurker，也就是说用 50Mine 和 100Gas 可造一个总部和 1 个 Lurker。如果取消可得 350Mine，但会少 100Gas。如果用矿兵建飞龙巢然后取消便可以得到 150Mine 和 50Gas。总之，建筑物越贵，炒的钱越多！

- 大和架坦克

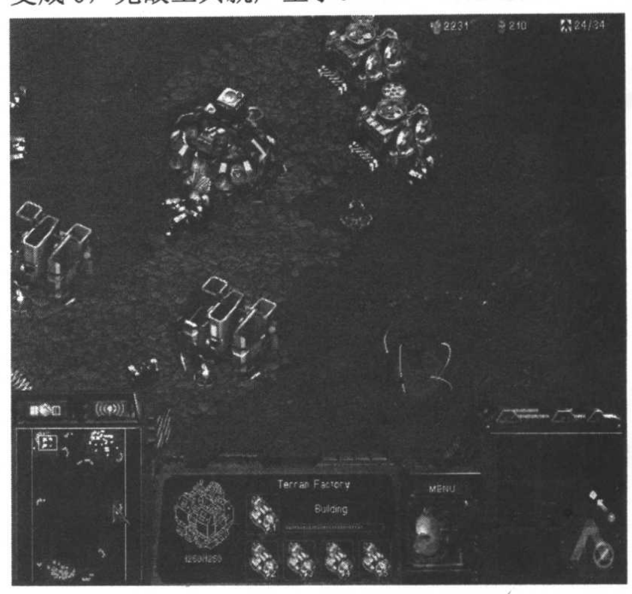
用人族建造一个工厂，生产一辆坦克并研究攻城模式。生产一艘大和，将坦克移动到水边转换为攻城模式。此时一只支撑架必须落在水中。然后转换为坦克模式，当大和从其头顶上开过时再次转换为攻城模式。如成功将会看到大和开过的瞬间坦克支撑架正好落下（落在大和上），这样大和就可以带着坦克到处跑了。

- 无敌坦克

用工程兵把坦克攻击到最后一格血后，再修理坦克到五格血，然后用原子弹人将坦克锁住，解开锁后就可以变出无敌坦克了。

- 虫族无敌农民

在游戏中选一只刺蛇和一只工兵，用刺蛇攻击工兵，待工兵的血减到刚好一滴的时候，让其盖任何一种建筑物，过一会儿再取消，这时工兵的血会变成 0，无敌工兵就产生了。




## 秘技大放送

在游戏中按回车键，然后输入以下密码，输完密码后再按回车键：

POWER OVERWHELMING = 无敌模式

OPERATION CWAL = 快速生产

SHOW ME THE MONEY = 10000 矿石和瓦斯

THE GATHERING = 法力无限

GAME OVER MAN = 游戏立即失败

NOGLUES = 敌人无法施法力

STAYING ALIVE = 任务完成后还能继续游戏

THERE IS NO COW LEVEL = 完成目前任务

WHATS MINE IS MINE = 矿增加 500

BREATHE DEEP = 瓦斯增加 500

SOMETHING FOR NOTHING = 所有东西升级

BLACK SHEEP WALL = 地图全开

MEDIEVAL MAN = 单位生产无限

MODIFY THE PHASE VARIANCE = 拥有生产所有建筑物的能力

WAR AINT WHAT IT USED TO BE = 取消迷雾

FOOD FOR THOUGHT = 无限制造单位

MAN OVER GAME = 立刻胜利

NO CHEATS FOR YOU = 电脑不能共享你使用的秘技

GLUES = 电脑不能升级

OPHELIA = 选关
TERRAN # = 进入 Terran 的第#关
ZERG # = 进入 Zer 的第#关
PROTOSS # = 进入 Protoss 的第#关

**隐藏关卡**

在 25 分钟之内完成 Zerg Brood “The Reckoning”(可以用秘技),就可进入隐藏关卡“Dark Origin”了。







# 手册

## 游戏背景

《帝国时代》是 Ensemble Studios 于 1997 年开发、微软公司发行的一款优秀的即时战略游戏，对于多数实时战略迷来说，它是图像最好、制作得最平衡、而且也是当时自魔兽争霸 II 之后最令人头疼的游戏。该游戏几乎完美地结合了战术和战略，并且界面制作优良，任何人都很容易开始玩这个游戏。该游戏赢得了众多的奖项，包括 ZD Computer Gaming World 的年度最佳多人游戏奖。经过无数次的跳票，1999 年再次推出的令人瞩目的《帝国时代 II——帝王时代》，画面更精良、设计更体贴、场面更壮观，再一次征服了全球玩家的心！

## 游戏模式

**单人游戏：**和电脑一决雌雄。

**战役模式：**见后面的战役模式全攻略。

**随机地图：**标准的即时战略游戏风格，接下来有更详细的介绍。

**弑君模式：**这是个很有趣的模式，你和敌人各有一位国王，他没有一点武功。你要拼命地保护他，同时要找到敌人的国王，杀掉他，你就赢了。

**死亡模式：**这种模式下资源是足够的。你的目标就是"战争、战争、战争"，但是如果战争拖得很长，那么你就要采集资源了。在这种模式下，有个很特别的科技不能使用，就是"间谍"。

**定制战役、定制关卡：**玩你自己制作或下载的游戏剧本，和战役模式一样，看剧本如何设定的了。

**载入进度：**读取你原来的存档，同时还有一个重要的功能就是观看录像。注意，在网上下载的录像，只需拷贝到帝国时代 II 目录的/savegame 子目录下，就可以打开观看了。

**多人游戏：**联网与多人共同玩。

**Directplay 的 IPX 连接：**适用于局域网的连接。

**Directplay 的 Internet TCP/IP 连接：**使用 IP 地址在 Internet 上互联。具体操作为：在计算机连上 Internet 的前提下，创建一个游戏，就可以获得你的 IP 地址，通过聊天室或 OICQ 等手段告诉其他的玩家，等待别人加入。或者得到别人给你的 IP 地址，加入游戏，填入 IP，如果 Internet 存在这个主机，那么就可以加入游戏了。

**本地（VAN）TCP/IP 连接：**和第一项差不多。

**Directplay 的调制解调器连接：**适用于两台电脑用 Modem 拨号方式进行互联。

## 游戏热键

**1．游戏命令类：**

| 保存游戏 | F12 | 转到城镇中心 | H |
|---|---|---|---|
| 读前一条聊天信息 | Pg Dn | 转到靶场 | Ctrl+A |
| 读后一条聊天信息 | Pg Up | 转到兵营 | Ctrl+B |
| 加速游戏 | Num + | 转到采矿仓库 | Ctrl+G |
| 减慢游戏 | Num — | 转到城堡 | Ctrl+V |
| 聊天对话 | Alt+T | 转到伐木场 | Ctrl+Z |
| 目标 | Alt+O | 转到马厩 | Ctrl+L |
| 闪烁 | Alt+F | 转到攻城武器工厂 | Ctrl+K |
| 送出聊天信息 | Enter | 转到磨坊 | Ctrl+I |
| 外交 | Alt+D | 转到船坞 | Ctrl+D |

| 微型地图经济模式 | Alt+R | 转到修道院 | Ctrl+Y |
|---|---|---|---|
| 微型地图战斗模式 | Alt+C | 转到铁匠铺 | Ctrl+S |
| 微型地图正常模式 | Alt+N | 转到市场 | Ctrl+M |
| 显示科技树 | F2 | 转到大学 | Ctrl+U |
| 暂停游戏 | F3 | 转到空闲村民渔船 | . |
| 显示得分 | F4 | 转到空闲部队 | , |
| 显示时间 | F11 | 转到最近提示信息 | Home |
| | | 转到选择对像 | Space |

**2.转屏命令类：**

| 向上转屏 | UP | 向左转屏 | LEFT |
|---|---|---|---|
| 向下转屏 | DOWN | 向右转屏 | RIGHT |

**3.村民建设类：（B+ ）**

| 靶场 | A | 更多的建筑 | X |
|---|---|---|---|
| 兵营 | B | 伐木厂 | Z |
| 马厩 | L | 采矿仓库 | G |
| 城堡 | V | 磨坊 | I |
| 攻城武器工厂 | K | 铁匠铺 | S |
| 奇观 | O | 市场 | M |
| 哨所 | Q | 修道院 | Y |
| 防守塔 | T | 大学 | U |
| 炮塔 | J | 农田 | F |
| 船坞 | D | 城镇中心 | N |
| 木栅栏围墙 | P | 养鱼场 | R |
| 石头城墙 | W | 住房 | E |
| 城门 | / | | |

**4.城镇中心类：**

| 生产村民 | C | 城镇警铃 | B |
|---|---|---|---|
| 回到工作 | W | | |

**5.船坞类：**

| 爆破（重型）舰 | D | 龙头（精锐）战舰 | L |
|---|---|---|---|
| 箭船、战舰（大型） | A | 炮舰（精锐） | C |
| 喷火（快速）舰 | R | 商船 | T |
| 渔船 | F | 运输船 | P |

**6.兵营类：**

| 民兵（剑士系列） | S | 持矛兵（长枪） | E |
|---|---|---|---|

**7.靶场类：**

| 步弓手（弩手劲弩） | A | 骑射手（重装） | C |
|---|---|---|---|
| 火枪手 | E | 掷矛兵（精锐） | R |

**8.马厩类：**

| 侦察骑兵（轻骑兵） | T | 骑士（重装、圣殿） | N |
|---|---|---|---|
| 骆驼兵（重装） | C | | |

**9.攻城武器厂类：**

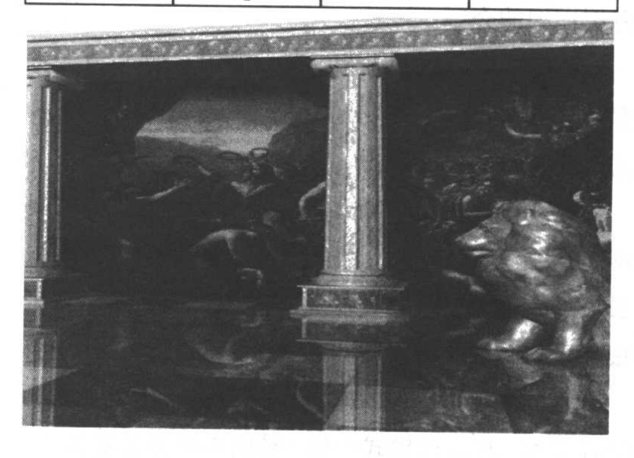
| 火炮 | C | 弩炮（重型） | N |
|---|---|---|---|
| 投石车系列 | A | 攻城冲车系列 | R |

**10.修道院类：**

| 僧侣 | T | | |
|---|---|---|---|

**11.市场类：**

| 贸易马车 | T | | |
|---|---|---|---|



**12.城堡类：**

| 生产特色部队 | T | 建造投石机 | R |
|---|---|---|---|

13.部队命令类：

| 两翼编队 | F | 攻击 | A |
|---|---|---|---|
| 方阵编队 | W | 非进攻 | O |
| 线形编队 | Q | 防御 | D |
| 交错编队 | E | 原地 | N |
| 跟随 | C | 警卫 | X |
| 巡逻 | Z | 打包 | P |
| 强制攻击 | T | 删除单位 | Del |
| 停止 | S | 卸下 | L |
| 修理 | R | 展开 | U |
| 治疗 | E | 转化 | C |
| 建造经济建筑 | B | 建造军事建筑 | V |
| 设定聚集点 | I | | |

## 战役模式全攻略

### 苏格兰篇

第一关：Marching and Fighting（前进和战斗）

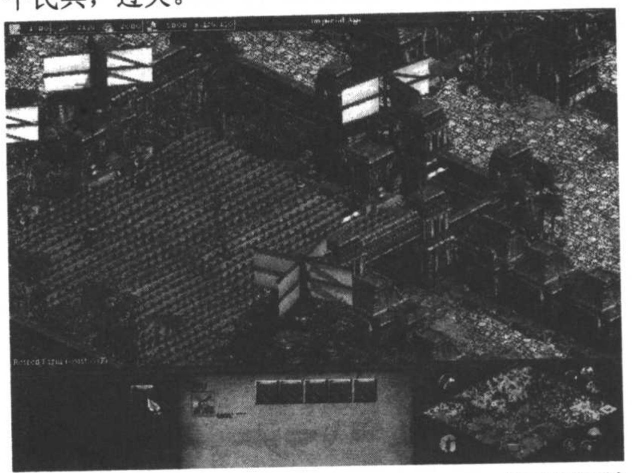
开始你有一名Militia（民兵），按照提示用左键选择，右键指挥他走到屏幕上依次出现的旗杆处，到第3根旗杆下时会有另两名Militia和一名knight（骑士）与你会合，（这里可以学会怎样用鼠标圈取数个士兵一同前），行进中部队会自动摆成阵势，骑兵在最前面，步兵紧随其后，继续往前进，过一条小河，消灭敌人的一个（Outpost）岗哨，即可进入苏格兰人的村庄，但是由于你消灭了英格兰人的岗哨，敌人会派3名步兵前来攻击，轻松消灭敌人后过关。

第二关：Feeding the Army（供给部队）

这一关是训练你如何采集资源，过关条件是采集50食物、50木材、50黄金。一开始只有一名农民。先采集食物，以便很快造出更多的农民。加快采集速度，有5个农民后，就该采集木材了。建住房扩充人口上限，最后采集黄金。

第三关：Training the Troops（训练部队）

首先采集食物和木材，注意绵羊被发现后就归你控制，你可以把它们赶到基地附近再捕杀，建住房以扩充人口上限，建造Barracks（兵营），造出5个民兵，过关。



第四关：Research and Technology（研究和科技）

这一关是告诉你怎样升级，由Dark Age（黑暗时代）到Feudal Age（封建时代）需要500食物和两种Dark Age的建筑（住房和城镇中心不算）。你已有一个Barracks（兵营），另外再建一个Mill（磨坊）或是Mining camp（采矿场）、Lumber camp（木材场）都可以。城镇中心里有一项Loom（织布机）可以升级，只需消耗50个黄金，即可使农民都增加15点生命和1点盔甲。凑集500个食物，升级。这时Barracks（兵营）可以升级一项Man at Arms（正规军），需要100个食物、40黄金，加2点攻击。升级前后敌人会有两批部队前来骚扰。注意，城镇中心里有一个小铃铛，单击一下，铃声大作，所有的农民都躲进城镇中心，而且还不是单纯的躲而是可以在城镇中心放箭，进去的农民越多，箭就越密集，不用正规军出手，就靠这批地道的农民就把敌人搞定了。消灭第二批敌人后过关。

第五关：The Battle of Stirling（Stirling战役）

这一关的任务是摧毁敌人在地图西部的一个Watch Tower（瞭望塔），注意迅速升级到Feudal Age（封建时代）。南部有一片水域，里面有丰富的鱼群，可以练习一下如何捕鱼。直接捕鱼是很浪费渔业资源的，如果建一个类似于网箱养鱼的Fish Trap（养鱼圈）（100个木头，封建时代）就可以利用高效渔业资源。前期主要还得靠躲进城镇中心这一招来防御敌人，后期发展起来后（超过12个兵）就可以转守为攻去西部消灭敌人了。注意如果有钱的

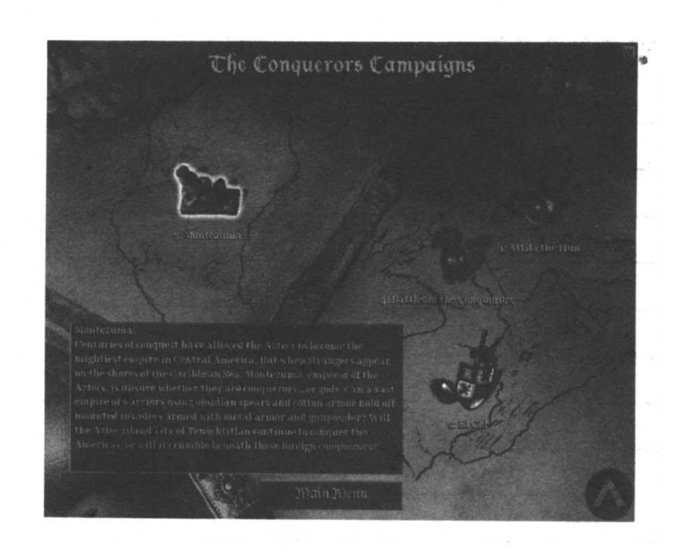
话把所有有关军事的能力都升到最高级别（升级兵种一次性投入，花的钱并不多，效益却是长久的），总是比较占便宜的。

第六关：Forge an Alliance （铸造同盟）

这一关开始比较难了。你拥有三名 Monk（僧侣），要找回地图上的三个苏格兰的历史遗迹，并带回 Monastery（修道院）。第一个遗迹在你自己的城镇旁边，很容易找。第二个在西部你的联盟的基地东北的一个小山坡上，也不难找。最后一个就要靠你的实力冲进敌人的基地去抢了，在你的联盟的基地下方，凑足一队人马（33 个），就冲吧！好在基地旁有不少的鱼，看来在 2 代中还是跟一代一样，渔业资源永远是第一位的（尤其还有了养鱼圈）。最后一个遗迹在敌人基地里的东南角，这回敌人可是以彼之道还施彼身，他的农民也躲进了基地，顿时箭如雨下!好在这一关只是要夺回遗迹，并不是要消灭敌人，所以派僧侣在一大队军队的护送下夺得遗迹后，赶紧溜之大吉，回到修道院就算赢！

第七关：The Battle of Falkirk （Falkirk 战役）

这是苏格兰的最后一战，目的是消灭英格兰的 Castle（城堡）。首先是守住自己的家，派几个农民把基地没完工的城墙建好，别忘了留个门，不然就没法出去了。往西南走有一条河，河对岸就是敌人，派重兵守住唯一的陆地通道，并在河中央建起 Dock（船坞），造渔船和战舰，迅速升级，升级出炮舰，就可以守死河口了。同时通过捕鱼获得大量食物，除了几个人采金子以外，其他的农民全部采木头，这一关可以造 SiegeWorkshop（攻城武器工厂），其中的 Battering Ram（攻城车）对摧毁建筑物十分有效，同时由于它对弓箭的伤害不敏感，所以最后摧毁那个 Castle（城堡）时非它不可。做五、六个就好了，但别忘了派兵保护，和士兵近战它可不行。由城堡里做出来的 Celt（凯尔特人）的特色兵种——Woad Raider（蓝色突袭者），是一种步兵，速度快，破坏建筑物也很有效。齐集兵力，撞破城门，往里攻，城堡就在西南的山坡上。消灭了英格兰人最后的据点后，苏格兰人从此就站起来了。




**法兰西篇**

第一关：An Unlikely Messiah （不可靠的弥赛亚）

将圣女贞德安全带到 Chinon（即从地图最右边带到最左边），沿大路下行，到了河边，发现唯一的大桥以被英国人破坏了。转向上行到了河边，径直过桥向北去，到达地图最上角会得到法国军队的大量支援，其中有一辆攻城车。回到大桥另一端，折向左行，这是一处英军要塞，用攻城车攻破大门，大军一阵掩杀，再次过河，沿河边前进，会有一处法军的船坞，得到三艘运输船。沿河道下行，到地图下部进入一处狭弯，登陆又可以得到一批援军。由浅滩到对岸，会遇到英军的猛烈抵抗，一路血战（注意别让贞德走得太靠前），歼净敌人，沿大路轻松走到目的地，一路上友军夹道欢迎，好不得意！

第二关：Maid of Orleans （奥尔良姑娘）

到达 Chinon 的贞德为了挽救被敌人围困的奥尔良，决定亲自运送补给支援奥尔良。往左上方走到 Blois 城，在那里可以得到大量支援部队、和六辆运送补给的马车（建议把贞德和马车编在一组，走在最后面）。从 Blois 东门出发，往屏幕中央进发（这时已经可以在地图上看到奥尔良了）。消灭沿途的小股敌人，到达奥尔良，这时的新任务是消灭奥尔良北部敌人的两座城堡之一，所以赶紧把奥尔良再升一级，剩下的钱用来造六辆攻城车，全力进攻。有攻城车，消灭城堡之日也就不远了。

第三关：The Cleansing of the Loire（清除Loire之役）

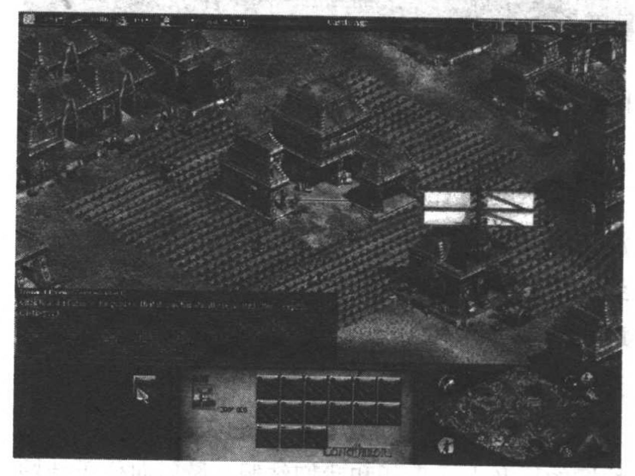
本关任务是清除英军设在 Loire 的 3 座城堡（贞德不能牺牲）。本关开始时是在地图底部的一个狭小岛屿上，派兵往左上走一点，会得到两艘运输船，将士兵和农民运到河对岸，开始建基地、住房、船坞（任何时候只要有鱼就不要靠别的手段获得食物）。迅速升级至城堡时代，造出攻城车就可以出击了。英军有很多 Long Bow 长弓兵，非常厉害，尽可能的升级防弓箭的能力并制造一定数量的散兵（专门对付弓箭兵）。用其他兵种掩护，攻城车摧毁城门和城堡。三个城堡的位置如右图中红色方框所示，四周都有城墙围住，敌人的兵力也很强大，所以一定要积蓄足够的力量才能按从左至右的方向动手。尤其是在摧毁了第一个城堡后，敌人会猛烈反扑，如果你剩余兵力不足就完了。

第四关：The Rising（起义）

本关开始会指示你从屏幕最右边赶到最左边的法军城镇增援，路上有一定数量的敌军堵截，不过由于地形不复杂，只要贞德安全到达即可，所以并不算难。然后就会接到新命令，要求摧毁英军分别在 Rheims、Chalons、Troyes 的城镇中心。三个城市的布局大体上和上一关相同，难易顺序也基本相同，不过本关的敌人也更为强大，不那么容易对付，后期可能要杀一部分农民。这一关可以升到帝国时代（Imperialism），所以可以制造最厉害的攻城武器 Trebuchet（投石机），注意不是投石车，这种仅价值 200 木材、200 黄金的家伙（由城堡里制出），就好像星际争霸里的攻城坦克和泰伯利亚之日里的远程大炮，展开以后威力惊人，摧城拔寨是一流的！法兰西从城堡里造出的特色兵种 Throwing Axeman（掷斧战士），是一种远距离攻击步兵，对建筑物破坏很有效。这一关的骑兵也可以升至重装骑兵，十分漂亮，喜欢帝国时代的人，可能有很大一部分原因是因为它的画面漂亮而不是有多好玩。让我们制造出至少一队（30 只）重装骑兵和一队投石机去消灭英国人吧！

第五关：The Siege of Paris（巴黎包围战）

这一关相对比较简单，只要求贞德和至少六名被解救的农民到达位于屏幕右边的巴黎城。带领大队人马的贞德由地图最下角出发，朝地图左上角进发，这里有一个城门，用手推炮和投石机攻破大门，一拥而上用骑兵配合弓箭兵及步兵冲锋。由于我方兵力占绝对优势，所以没费什么力就到达第一个点，解救出 10 多个农民。第二个点在地图中部的桥口，由于是在城市中穿行，所以一定要保证部队协同一致，不要前后脱节。遇到敌人的投石车就派骑兵冲上去搞定。到达桥头，法军的运输船会运来

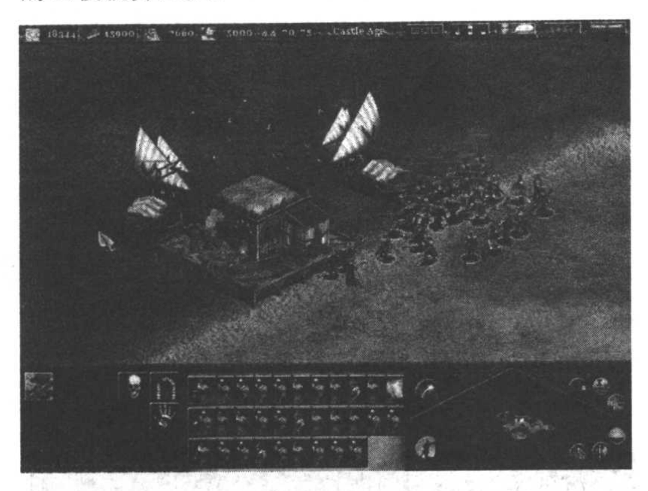


两名士兵，并指明巴黎城的方向。过桥后在城中遇到一批正和敌人战斗的法军。立刻加入，消灭敌人，并打破一处城墙，向巴黎方向进军，农民和贞德走在最后。到达巴黎城门，强大的敌人会蜂拥而至，游侠也顶不住，没关系，只要贞德和至少六名被解救的农民到达指定点就算顺利过关。

第六关：A Perfect Martyr（完美的殉教者）

这是法兰西的最后一关。贞德被混在革命队伍里的投机分子出卖了，但是革命还要继续下去，任务是把法兰西的国旗（由马车运着）插到指定的高地。你的出发点在右上部，往右下行可以会合两批法军，沿大路往左行，尽量避免与敌人交战。到达河口处停一停，用手推炮消灭守在对岸的敌人和炮塔，过河以后不要纠缠，带领所有部队往左边走，注意一定要留几个手推炮或是投石机。快到达屏幕边缘的地方是敌人城门，也是防守最薄弱的地方，用手推炮或投石机打开两层城门，其余部队不怕牺

牲纠缠住敌人，只要把运国旗的马车赶到插有标志的山坡就算过关!



**阿拉伯篇**

第一关：An Arabian Knight （阿拉伯骑士）

始发位置在地图上方靠左（西）一点的地方，沿河道下行，会遇到零星的法国军队，轻松消灭后，到达位于地图底部的桥头，这时可恶的埃及人居然敢背叛伟大的萨拉丁，去打他们！过桥会得到炮舰支援，轰开埃及人的城门，向他们的主城（地图上方靠右（东））挺进！等萨拉丁的大军接近，胆小、怯懦的埃及人又重新和我们结盟。最后向位于地图右侧的法军城镇进发，摧毁城镇中心过关！

第二关：Lord of Arabia（阿拉伯的统治者）

法国的海盗和士兵在骚扰我们盟友的通商路线，真讨厌，任务很简单，消灭他们，并保护盟友。这一关有很大的海域，一定要猛捕鱼和造军舰以控制制海权。法国人的士兵就驻扎在你的右上方，迅速升级至城堡时代，可以从城堡制造出特色兵种Mameluk（马穆鲁克，奴隶骑兵）对付敌人的骑兵，消灭这里的敌人，就可以对付位于左下角的法国海盗了。这时强大的舰队就要派上用场了，先消灭海上边的敌人，再用运输舰将强大的陆上部队送到左下边的岛上强行登陆，摧毁城镇中心过关！

第三关：The Horns of Hattin （Hattin 之角）

这一关十分艰苦，敌人十分强大，而由于是在沙漠里作战，没有石头，不能制造箭塔和城堡。敌人一共有四方，会不停地进攻，要想消灭所有敌人根本不可能。好在本关任务也不是要求消灭敌人，而是找到遗迹并送回 The Horns of Hattin。遗迹就在左面的角里（橙色方框的中央，由两圈木栅栏围着，里面还有三个僧侣），组织一队强大的快速部队（骑兵和骑弓兵），带上两三辆攻城车和三五个僧侣，迅速冲到其余兵种与蜂拥而至的敌人纠缠，攻城车迅速撞开木栅栏，牧师抢到遗迹后往右上角的基地里撤，如果牺牲了，就前仆后继由另一个牧师捡起遗迹。其余部队就甭管了，只要能有一个牧师活着带着遗迹走到指定地点（白色方框的位置），就算赢了。

第四关：The Siege of Jerusalem（耶路撒冷包围战）

这一关很简单，只要攻进耶路撒冷城，并摧毁五个炮塔即可。迅速升到帝国时代，制造出投石机。耶路撒冷就在地图的中央，城很大，打破城墙，就可以攻进去了，但是要注意不能摧毁任何教堂。

第五关：Jihad（讨伐异教徒）

这一关相对比较简单，只要消灭 Tiberias、Tyre、Ascalon 三城中的两个即可。Tyre 在上角的岛屿上（黄色），比较难打，所以就打位于下角的 Ascalon（橙色）和右下角的 Tiberias（蓝色）。这一关也是大片的海域，因此捕鱼和抢占制海权仍然是关键。本关可以升到帝国时代，开发出火药术来建造炮舰和喷火舰。帝国 2 里还有一种爆炸船，就是和敌人同归于尽的船，另外手推炮的威力也很大，可以大批制造。靶场还可以训练出枪手，其威力、射程也很大，不过这些火器兵种防御都比较差，而且血也短，需要别的强力兵种保护，不能单独进攻。另外攻城最好使用投石机，发挥它的射程优势，因为敌人也有火器，硬攻比较吃亏。

第六关：The Lion and the Demon （狮子和魔鬼）

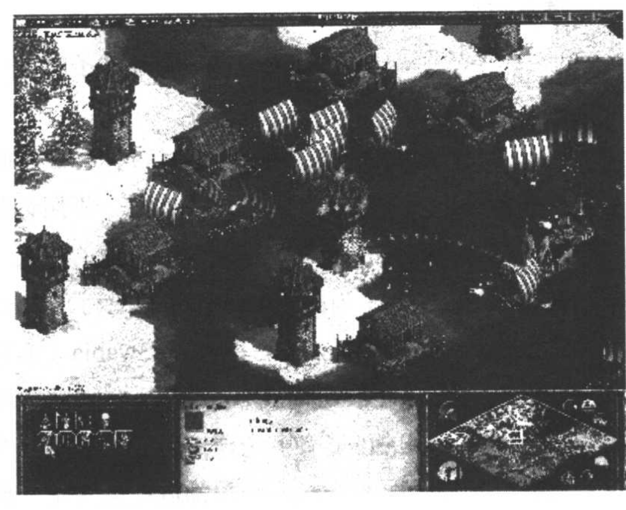
阿拉伯的最后一战不是一般难打而是非常难打，任务很简单，制造一个奇观，保留它 300 年，就算赢。可是这一关的敌人实在太多，而一旦你造出奇观，他们就会如同蝗虫一般从各个方向——海上、陆地进攻，所以你要造出很多兵，并且在每个兵营里都点满士兵，设置好出点，随时准备补充。

然后再造出奇观，造出奇观以后就要不停地造兵防守，最好是在各个方向树立城堡或是炮塔辅助防守，才能顶住敌人的进攻。

**蒙古篇**

第一关：Crucible （严酷的考验）

本关任务：至少说服四个部族归于大汗麾下，草原上除了我们（黄色）还有六个部族，逐个游说，发现除了 Kara——khitai（红色）保持中立外，其余的都要讲条件才加入我们。Uighurs（淡青色）要求帮他们杀掉伤害他们部族人民的几条狼。往他们右下边的山坡上杀掉几头狼，回他们部族可以得到一批支援。Kereyids（蓝色）说冬天快到了，要求我们送给他们 20 头羊，没办法只得满世界找羊，赶回他们部族，再次得到支援，这次得到的是两个僧侣，他们对下一个任务：帮 Ungirrads（白色）找遗迹至关重要。遗迹就在 Uighurs 部族左上边的一个山坡上。最后的 Naiman（紫红）和 Tayid（绿色）正在交战，任选一边消灭了就是。注意，本关中每次完成任务（除了替 Kereyids 赶羊外）必须返回该部族才能得到支援，红色的 Kara——khitai 势力强大，最好不要惹它！



第二关：A Life of Revenge（复仇的一生）

本关任务：保护好大汗的奇观并杀死叛徒 Kushluk，他刚好在地图中央的 Kara——khitai 部落做客。由始发位置往左上一点是 Tayichi'uds（黄色）的部落，消灭不多的反抗力量后他们就归顺了，现在可以发展了，不过别忘了派兵守护大汗的奇观！本关可以升级至城堡时代，不过好像做不出攻城武器来，由城堡里可以同样做出蒙古的特色武器 Mongudai（蒙古骑兵），这是一种骑射兵，对付攻城武器比较有效，另外蒙古的骑兵和骑射兵也比较厉害，等你杀到地图中央，Kushluk 就会跑，一直会跑到最左边的角上，不用管 Kara——khitai，只管杀 Kushluk 过关就是！

第三关：Into China（进入中国）

本关任务：消灭 Tanguts（辽/红色）、Hsi Hsia（西夏/绿色）、Jin（金/黄色）、Sung（宋/淡青色），成为中国的统治者。从始发位置往右下一点，可以得到一条运输船，运兵过河，在蓝色敌人的地盘可以得到第一批支援，有投石车、攻城车和几个农民。消灭完蓝色的敌人，可以就地发展，造出投石机。回到始发位置，往左下走，攻破西夏厚厚的城墙。在两个蓝点之间一块白色的地方可以找到第二批支援，是六门手推炮。然后灭掉辽、西夏、宋和金，记住每灭掉一个，就要把兵营、马场等等往前建，不然补给线太长会很吃亏。这一关敌人城墙很多很厚，要多造投石机来攻破，所以木头和黄金两项资源至关重要。另外本关可以制造炮舰，威力也很大，射程又远，可以对陆地作战提供有力支援，同时可以破坏敌人的海上捕鱼业，封锁港口，迫使敌人退缩到内陆地带。

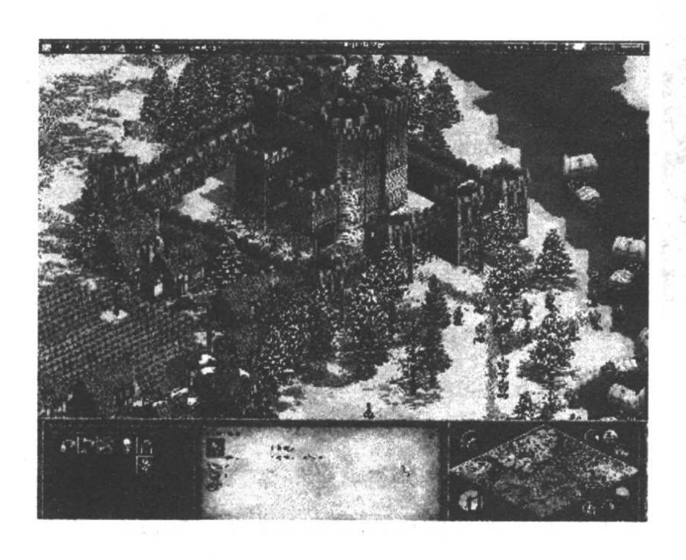
第四关：The Horde Rides West（征服西方）

任务的第一部分是送礼物给波斯的国王 Khwarazm Shah，礼物在右边角上的两辆马车里，直接到波斯（黄色）的宫殿即可。到了以后，Khwarazm Shah 还傻乎乎地迎接，马车上突然蹦下两名蒙古武士，手持利刃，眼露凶光，“你们...你们想干什么？”，“这是大汗送给你的礼物！”，手起刀落，干掉 Khwarazm Shah。但是两名蒙古武士也倒在闻讯赶来的波斯士兵的刀枪下，临死还高呼：“我们是为大汗而死，死得其所！”，此刻任务变为，靠上面的基地要消灭西面的俄罗斯（红色），而下面的基地消灭波斯，相对而言，上面的任务比较容易。首先要 Subotai 不死，先建一个城堡，把他驻

扎进去就放心了，往左下一点是 Merkids（绿色），打掉几个小兵它就投降了。俄罗斯也没什么，用蒙古骑（弓）兵加上几部投石机就可以搞定。倒是下面的波斯有大像兵，很难对付，不过也有办法，多做几个僧侣就行了。最后在波斯城里展开了巷战，战斗异常激烈，经过一番战斗，我们终于战胜了人数比我们多出一倍的波斯军队。

第五关：The Promise（诺言）

成吉思汗终被衰老这个敌人打败了，死在西征的途中。他的继承人三王子 Ogatai，在他临死前许下诺言，一定会继续他的宏图大业！本关任务：夺得 Bohemian（波西米亚/红色）、Polish（波兰/蓝色）、German（德国/绿色）的王旗，并在旗帜所在地各建一座城堡，同时消灭所有的敌人。本关由于要建不少的城堡，所以需要很多石料，幸好石料可以从市场买到。首先从始发位置（白色方框处）往左下走，在白色方块处，可以得到一批支援，波兰在三者中是最弱的，先灭它。德国的骑兵很厉害，不过如果你玩过帝国就知道怎么对付，做一批重装骆驼兵就可以搞定。波西米亚（就是今天的捷克）最不好对付，它的步兵很厉害，一群一群的，所以要做几个巨弩火力支援。本关没有水域，食物只有靠捕猎和种田，幸好蒙古的狩猎还不错。获得大量食物并发展起来是本关制胜的关键。当然大量采金去买食物也行，不过买几回，价格就高得无法接受了。



第六关：Pax Mongolia（蒙古的和平）

看起来只要我们征服了东欧，西欧就会投降，而要征服东欧首先就要征服 Hungray（匈牙利）。匈牙利可不是那么好对付，他们的马是蒙古马的堂兄弟，却有着欧洲马的厚厚装甲。Sajo 河把我们和敌人分隔开，由于河面结冰，我们不能乘船，看起来谁能控制 Sajo 河，谁就能获得这场战争的胜利。任务：等到 Subotai 的援军（40 分钟），然后打败匈牙利。本关和上一关一样，不能捕鱼，只好老老实实种田、打猎。不过一开始会给你十几个 Saboteur（破坏者），这是一种肩扛炸药的敢死队员，破坏力 100，十分厉害，遇上敌人大举进攻，派一个上去能炸死一大堆敌人，对建筑物的破坏威力也不小。支持完 40 分钟，Subotai 终于赶到了，他带来的也是破坏者。破坏者在前面开路，炸开一条血路，原来匈牙利基地里也没什么了，一通猛砍。第 45 分钟匈牙利人会把桥炸断，所以一开始就要派足够多的兵过去。它还囤积了许多投石机，可惜它的投石机没有升到最高级，而我们的投石机可是带火的，就这样杀光匈牙利人。从此蒙古就统治两个大洲——亚洲和欧洲。

**德意志篇**

第一关：Holy Roma Emperor（神圣的罗马帝国）

为了在德意志各公国树立威信，你必须找回散落在各公国境内的六个遗迹中的四个，不用怀疑，除了蒙古人保持中立外，其余的都是你的敌人。你在地图的正中央，周围有 Austria（奥地利）、Bavaria（巴伐利亚）、Saxony（萨克逊）、Swabia（斯瓦比亚）、Bohemia（波西米亚）、Burgundy（勃艮地）六个国家，有的可能有多个遗迹，有的可能一个都没有，只能一个一个找，一般都放在教堂里，要摧毁教堂才能拿到，也有的就在空地上。Teutonic Knight（条顿武士）的攻击力很强大，护甲也厚，就是速度慢点，实战中还是很有用的。以条顿武士和游侠编成混合编队，再辅以手推炮就可以攻无不克了。

第二关：Henry the Lion（狮子亨利）

消灭波兰人。波兰人没有什么实力，但这关一开始你没有城镇中心，连农民都没有，只能靠Saxony（黄色）和Bavaria（红色）为你提供资源，正愁着来得太慢，而且无法升级到帝国时代，左角上的狮子亨利（橙色）忽然叛变，公然宣布他才是德意志的国王。岂有此理，回师进攻狮子亨利，在最角落的地方（白色方框处）关着几个农民，救出来就归你了，这下解决大问题了。升级，制造手推炮，很快就可消灭波兰人，过关！

第三关：Pope and Antipope（教皇的拥护者和反对者）

罗马的教皇居然不识时务，你要让他明白，你才是神圣罗马帝国的唯一主宰！本关任务：将米兰的大教堂转化过来。始发位置在右侧的半岛上，有一个教堂、一个市场、四名僧侣、十一个士兵，三艘炮舰和一艘运输舰。首先将木材、食物、石料全部换成钱，在教堂里把僧侣的所有项都升级，与此同时用三艘炮舰，掩护运输舰，分三次，绕过河中小岛，在岛后的大陆登陆。从Millan（蓝色）的农田中通过，到达如白色方框所示位置，这里是米兰城的城门，经常有马车出入。趁马车进出之际，迅速进入，这时电脑会发出警报，不要理睬，直奔大教堂，到了以后，士兵不要乱出击，要守着僧侣。有敌人逼近，就用士兵围攻，只要坚持住就容易过关。这一关说难也不难，说容易也不容易，关键在于一路上（到达大教堂之前）绝对不能与敌人交战，最好是多存盘，被敌人发现就调文件，只要能完整地开到大教堂，就肯定能坚持到转化过来的时间。

第四关：The Lombard League（伦巴蒂联盟）

米兰是拿下来了，但是意大利的几个小国居然结成伦巴蒂联盟对付你。本关一开始的那个基地肯定是守不住的，赶紧从海上撤退！运输船开出还没多远就遇上自己的支援舰队，另外开辟一片根据地吧！往右上方的一处有我们的瞭望塔的陆地撤！本关任务是在Venice（威尼斯）、Padua（帕多瓦）、Verona（维罗纳）任意一城内建起一座奇观。当然他们都是我们的敌人，所以前提是打垮这个城市，展开基地，开始发展。这一关要注意控制制海权。有了丰富的渔业，食物不愁了，可是要建奇观就要不少的石头，只好从市场买了。敌人会不断从海上和陆地骚扰你，在陆上就用条顿武士，在海上德国没有炮舰，但是喷火船也非常厉害！Padua就在你左上，而且是陆地相连，向它进攻！用手推炮轰开Padua的城门，用大批游侠抵住他的游侠，然后用巨弩在后面猛轰，可恶的狮子亨利又在关键时刻背叛你，上次就该把他杀掉！这回再让你逮住，非绫迟处死不可！幸好他离你比较远，玩不出什么花样来！不过为了免生枝节，还是多造几个农民到Padua城内把奇观造出来，当完成奇观后就胜利过关。

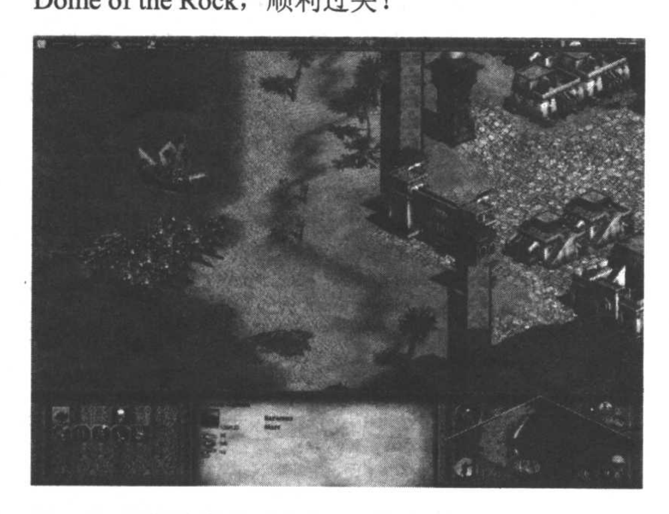
第五关：Barbarossa's March（巴巴罗萨的三月）

始发位置在地图的上角（红色），任务是至少带领十个战士，到达地图下部的Hospitallers（白色方框所示）的城堡。中间要穿越Sea of Marmara，不用怀疑，去Constantinople（蓝色）是肯定行不通的，愚蠢的Constantinople国王不会让你的军队进入，所以唯一的出路在地图左侧的Gallipoli（淡青色）。途中要经过两次战斗，分别在河口和一处农田（白色圆圈），之后就放弃那些行动缓慢的长枪兵和条顿武士以及僧侣和投石机、投石车，只带游侠和弓弩手沿海岸（避开与敌人战斗）到达Gallipoli的港口，在红色圆圈处会有四艘运输舰接应，上了船赶紧出发，沿下方大陆的海岸线前进，如遇敌人的炮舰拦截就让没载人的运输舰迎上去让它打，只要满载人的一艘能到达地图中央靠右的一处海湾（白色圆圈处）登陆，第一步就算完成。这时你应该有十二名游侠和八名攻弩手（一船最多装20人），向下走一点，然后左拐，路上有少量敌人的弓箭塔和军队拦截，不理它（不能停下来打，一打敌人就围过来了），一直向前，到了有手推炮的地方，游侠抢上去以最快速度消灭它，八名弓弩手留下来与蜂拥而至的敌人作战。游侠继续往前，不远处有敌人的城墙拦路，让游侠打打试试，原来不堪一击。这时骑弓兵开始追上来在后面射你们。忍！一定要忍！你一回头攻击就完了，直接往右边的Hospitallers（条顿武士）处走，走到了他的身边，

直接从一座城门进去，往里走，看到城堡，驻扎进去，胜利过关！

第六关：The Emperor Sleeping（沉睡的国王）

即使是国王去世了，你们也应该达成他最后的遗愿，将他的的遗体用马车运到 Jerusalem 的 the Dome of the Rock（圆顶大教堂，在地图的最下角）。不用怀疑，根本不可能在波斯人规定的十分钟内送到，因为他们的城墙把路都堵死了。所以不如早点备战，硬打过去。由于是最后一战，这将是一场硬战，敌人会不断用骑兵、大象兵加投石机（车）来攻击你。用你的条顿武士对付骑兵，对付大象兵用僧侣搞定，对付投石机（车）最好用游侠冲上去干掉！这一关最开始一段时间是艰苦的守卫战，可以买点石头，多造几个城堡（650 石头）来防守。实力最强大的应该算是你基地下面的波斯人（黄色），至于阿拉伯人（绿色）以及拜占庭（蓝色）都不足虑，只要攻破波斯人的城，然后突破阿拉伯人的军营就可以到达 Jerusalem 城。这里没什么兵力把守，只有几个僧侣，用手推炮打开城门，干掉城内的炮塔，就可以将 Barbarossa 国王的遗体安全送到 the Dome of the Rock，顺利过关！



## 连线战术

**包抄战术**：主要用在工具时代的弓兵快攻中，在发现敌人的基地后派两支部队夹攻敌人。其中一支先待机，让另一支攻击，这时敌人通常会把村民向后撤——正好被待机部队抓个正着。

**封锁战术**：适用于复杂地形，用围墙把自己的基地出口封死，然后专心升级。由于早期的弓兵很难破坏围墙，可以抵挡很长时间。

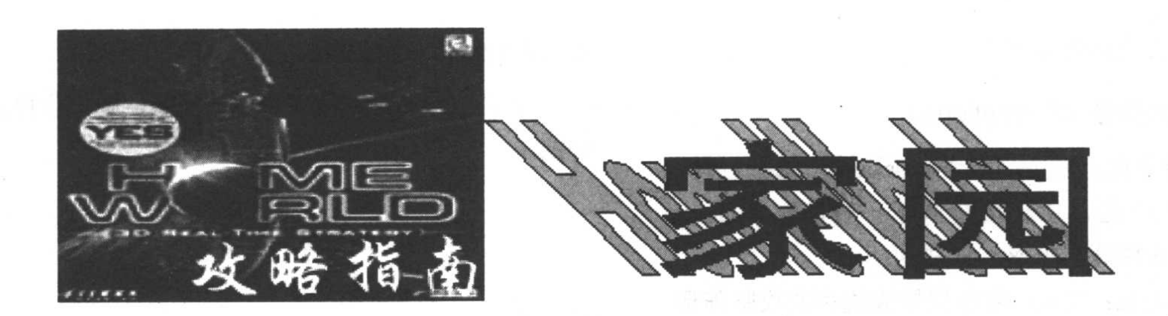
**迂回战术**：避开敌人主力，从敌人难以想到的角度攻击敌人的基地屠杀村民。可以使敌人一时来不及反应而损失大量村民，而且执行迂回战术的通常是弓兵，这样就把战场从平原移到了基地内的复杂地形，更能发挥弓兵的优势。

**分散战术**：适用于早期，把自己的村民尽量分开以回避敌人的快攻。尤其是砍木的村民，除了尽量到隐蔽的地方劳动外，最好有两个砍木的地方。粮食也要多样化，不要都去采果树，最好先打猎，而种田更是万不得已才为之的。

## 帝国时代 II 秘籍

在游戏中按下 Enter 键即可输入秘籍：

| | |
|---|---|
| POLO | 去除黑影 |
| MARCO | 展现地图 |
| AEGIS | 直接建造 |
| ROCK ON | 1000 石头 |
| LUMBERJACK | 1000 木头 |
| ROBIN HOOD | 1000 金子 |
| CHEESE STEAK JIMMY'S | 1000 食物 |
| NATURAL WONDERS | 对自然生物的控制 |
| RESIGN | 自杀 |
| WIMPYWIMPYWIMPY | 摧毁自己的建筑 |
| I LOVE THE MONKEY HEAD | 得到一个 VDML |
| HOW DO YOU TURN THIS ON | 得到眼镜蛇车 |
| TORPEDOx | 杀掉对手（x 代表想要杀掉对手的数目） |
| TO SMITHEREENS | 得到一个破坏者 |
| BLACK DEATH | 消灭所有敌人 |
| I R WINNER | 胜利 |




家园 Home World 可以说是开创了 3D 即时战略的先河，其独特的创意令其他的即时战略游戏黯然失色。家园的画面十分绚丽，不论是开动你的部队在太空中前进，还是与敌人展开一场生死之战，宏大的游戏画面都会给你一种震撼力。家园以其自身独特的魅力吸引了大批玩家，在即时战略游戏的发展史上家园可以算是一个里程碑。

## 游戏的操作

因为家园是一款真正的 3D 即时战略游戏，所以其操作有别于以往的二维即时战略游戏。如果你是一名新手，开始时会觉得游戏很难控制，但当你熟练掌握了游戏的玩法之后，家园的巨大魅力也就开始展现在你眼前了。

### 1. 视角的改变（Using the Camera）

在游戏中，单击鼠标右键，移动鼠标就可以很方便的转动视角。同时单击鼠标左右两键，上下移动就是把视角拉近、拉远。

### 2. 如何建造（Building Ships）

游戏的工具栏隐藏在屏幕下边，当鼠标移动到屏幕下端时，工具栏自动跳出，单击工具栏上面的建造（Build）按钮（快捷键是 B）。

进入建造界面后，上方显示的是现有的资源数量。左边大的方框显示可建的飞船种类、数量、造价等等。右边的方框介绍你选中的飞船的详细资料。在飞船列表中选择你要建造的一种，在名称上单击，然后可以选定建造数量。单击 Build 按钮开始建造。这时可以看到两个进度条，上边颜色灰暗的表示当前一艘飞船的进度，而下边颜色鲜艳一点的表示整个建造进度。

单击右下角的 Close 按钮或按 Esc 键退出建造画面。

### 3. 如何选择和聚焦（Selecting and Focusing）

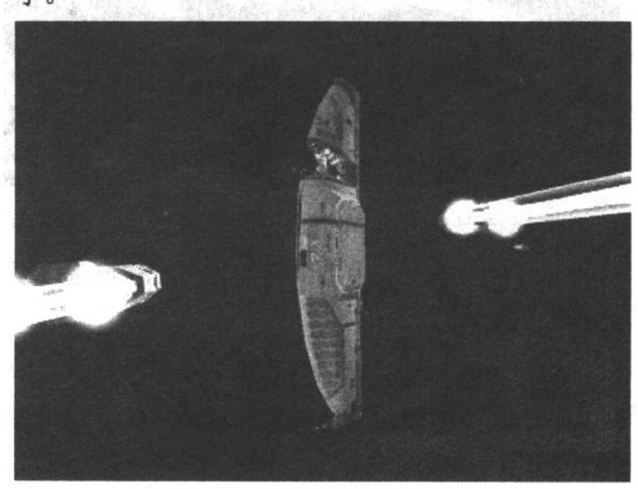
鼠标左键单击单位可选择此单位，双击则选择屏幕里的同种单位，也可以圈选单位。

选择了单位后，按 F 键则将画面移动到以此单位为中心，即聚焦。再按一次 F 键则将视角拉到离单位最近的距离观看。右击，出现一个菜单，里边包含了各种基本选项。比如选择资源采集船（resourcecollector）后，右击，选采集（harvest），飞船就自动寻找最近的矿石开始采集。

也可以不选定单位就聚焦，方法是按住 Alt 键，之后点选或圈选单位就可以了。

### 4. 科技研发（Researching Technology）

单击工具栏上的研发（research）就进入了研发界面。左边方框就是科技列表，其中前面有绿色亮点的表示已经拥有的科技。单击无绿色亮点的科技名称，再单击下方的 research 按钮，就开始研发了。



### 5. 移动单位（Moving Ships）

选择了单位后，右击，选取菜单中的 Move 选项，然后单击移动目的地，就可以让单位移动了。出现移动界面时，按住 Shift 键，就可以让单位在

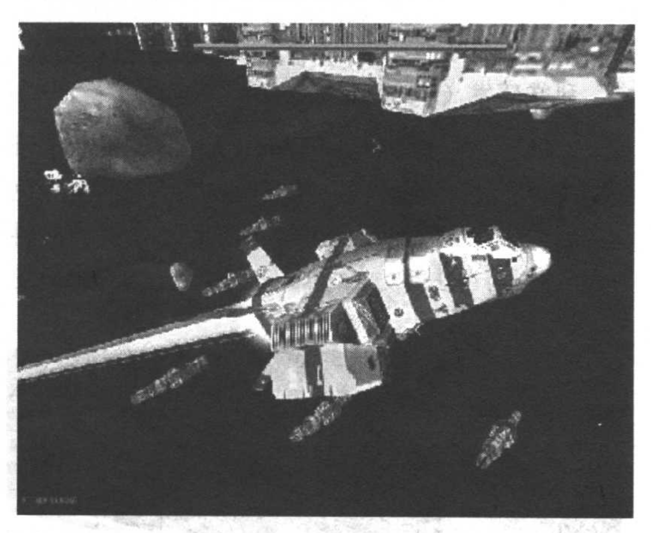
3D 环境里自由翱翔了。

### 6. 战斗的阵形（Formations）

选择单位，右击，在 Formation 里选择一种，你会发现所选单位自动排成了一种队形。Homeworld 有 6 种既定阵形，分别是：

- delta：三角，将单位排成锐利的攻坚阵形。优点是火力集中，缺点是防御不利。
- broad：将单位一字排开。攻防平衡。
- x formation：将单位排成“x”形状。
- claw formation：爪型，将单位排成一个漏斗状。这是正统的空战阵形，特别是兵力相差很大的时候最好用。
- wall formation：墙型，顾名思义，排成坚固的防守阵形。
- sphere formation：球型，强烈推荐的防守阵形。大家用过后就知道了，太好用了。
- custom formation：是自定义阵形。

### 7. 如何战斗（Combat）



选择自己的战斗单位，排好阵形，单击敌方单位就会开始攻击。按住 Ctrl 键，可以一次圈选你要攻击的所有单位。

当双方单位都不多时，攻击单一目标是很有效的。只有在很多单位作战时，才需要用到 Ctrl 键圈选。具体的技能大家自己体会吧。

### 8. 如何修理（Docking）

在单位选择的右击菜单中选择 dock，则单位自动回主舰（Mothership）维修。

### 9. 取消命令（Cancelling Orders）

在右击菜单中选择 Cancel Order，则单位停止行动。

## 全程攻略

### 第一关

这一关是使新手熟悉一下家园的基本操作。首先，用现有的 7 架 Scout（侦察战斗机）摧毁敌人的静止目标。接着接到任务后需要你用 Interceptor（截击机）消灭敌人的移动目标。先造一艘 Research Ship（研究船），然后研究开发 Fighter Chassis（战斗机底盘）技术，这样你的航空母舰就可以建造 Interceptor（截击机）了。另一个任务是教你如何使用策略，选中具有攻击性的飞机，单击鼠标右键，选择 Tactic（策略）下拉菜单中的 Evasive（回避策略）或 Aggressive（好胜策略）选项攻击敌人的静止目标。最后建造一艘 Salvage Corvette（打捞巡洋舰）到指定目标上收集情报。任务全部完成后，航空母舰将会自动驶向跳跃点，进入下一个星系。

### 第二关

首先派遣你的 Resource Collector（资源采集船）去采集资源，待你拥有足够多的舰队后，发射一枚 Probe（探测针）到被敌人击毁的 Khar-Selim 废墟处，这时敌人才意识到你来到了这里，他们开始向你进攻，你需要做的是在保护好母舰的同时让他们知道你的厉害。当肃清来犯之敌后，你可以带上几个编队和 Salvage Corvette（打捞巡洋舰）到 Khar-Selim 废墟处一探究竟。先别急着让 Salvage Corvette（打捞巡洋舰）登陆到 Khar-Selim 上，你需要将你带来的几个编队以 Aggressive（好胜策略）按品字型布置在 Khar-Selim 周围。这个品字阵法可以顷刻消灭敌舰。注意别让敌人击毁你的 Salvage Corvette（打捞巡洋舰）。Salvage Corvette（打捞巡洋舰）回到了航空母舰，任务完成，航空母舰来到了跳跃点。

### 第三关

航空母舰发来了指令：活捉一艘 Assault

Frigate（攻击护卫舰）。用 Scout 攻击敌人后迅速逃离，引开敌舰，可用多艘打捞船（Salvage Corvette）捉回所有敌船。可改造得到 2 到 3 艘护卫舰（Assault Frigate）。

**第四关**

造一艘 Assault Frigate（攻击护卫舰）派至资源矿附近以保证 Resource Collector（资源采集船）的安全。跳跃点出现了 Bentusi Exchange 交易船，他向我们兜售 Ion Cannon（离子加农炮）技术，需要 500Rus。赶快买下这个技术，以免 Bentusi Exchange 交易船反悔，这样我们就可以拥有 Ion Cannon（离子加农炮炮舰）了。敌人开始发动攻势，保护好航空母舰和 Resource Collector（资源采集船），建造 Ion Cannon（离子加农炮炮舰），让敌人知道你的威力。消灭所有的敌人。

**第五关**

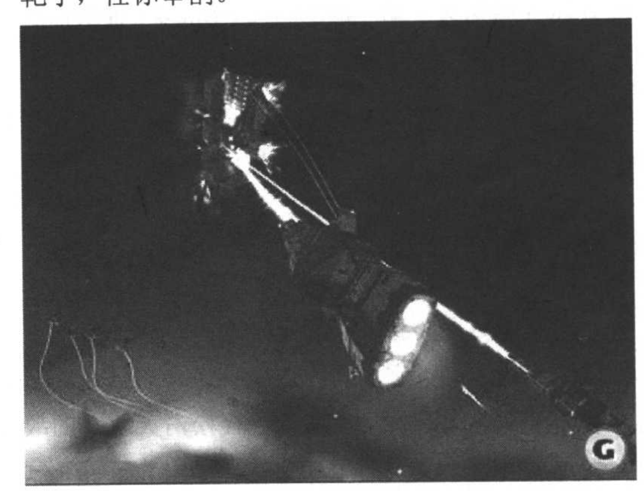
用前一关得到的加农炮舰联合 Heavy Corvette 攻击敌人，以重型对重型，以轻型对轻型，当可轻松获胜。最后会有敌方的两艘破坏者（Destroy）出现，用打捞船抓回（每次都是敌方的武器先进，改编敌人部队是最好的办法）。战斗结束后造出四架以上的修理船 Support Frigate） 和 40 架左右的攻击机（ATT）。

**第六关**

在这一关的开始会有许多行星向你撞来，用加农炮破坏者大队打流星，用 ATT 保护加农炮破坏者大队。当你清扫完道路后，跳跃点再次出现了 Bentusi Exchange 交易船，这次向你兜售的是 Super-Capital Ship Driver（超级舰船动力系统）技术，500Rus，买下它。我们现在可以造 Destroy（破坏者）了，他的主炮是两门离子加农炮，并附有短程火炮，火控系统的威力仅次于 Missile Destroy（导弹破坏者）。当 Bentusi Exchange 交易船离去后，我们也来到了跳跃点。

**第七关**

The Gardens of Kadesh 有一种新的资源 Nebula，正当我们要采集这种资源的时候，一艘不知名的航空母舰偷偷地在我们背后开火了。敌人拥有的 Swarmer（蜂群战机）拥有高速的引擎和优异的机动性，而我们的 Destroy（破坏者）或 Ion Cannon（离子加农炮炮舰）对付他们的攻击成功率实在低得可怜。Swarmer（蜂群战机）的唯一弱点是储油箱非常得小，时常要回到 Fuel Pod（燃料补给舰）上补给燃油。以最快的速度消灭敌人的 Fuel Pod（燃料补给舰），切断 Swarmer（蜂群战机）的动力来源。失去补给的 Swarmer（蜂群战机）犹如射击场的活靶子，任你宰割。



**第八关**

战斗方法同上一关，争取俘获敌方的 Multi-Beam Frigate 5 到 6 艘（以后有妙用）。

**第九关**

将破坏者大队调往前线（切不可太靠近敌主舰，否则就倒霉了），同时跟上十几艘打捞船。让破坏者大队接近敌方导弹舰（Missil Destory），引它出洞并消灭之，迅速撤回破坏者大队，然后可派 ATT 其他敌船或用打捞船尽数抓回改造。最后可派一艘打捞船登临敌人的航空母舰。

**第十关**

此关的任务是摧毁敌人的研究站。敌人拥有前沿哨卡，你得先消灭敌人的前沿哨卡，方能攻击敌人的研究站。任务明确，集中力量，蚕食掉敌人的前沿哨卡，即可攻击敌人的研究站，完成任务。需要注意的是，此区域某些地方的气体密度甚大，舰船经过时，气体与舰体摩擦的高温可能导致舰毁人

亡，执行任务中可全部使用 Destroy（破坏者），只有它的防御体系才足够远征到目的地。同时要多关心 Resource Collector（资源采集船）的受损情况，受损严重时，人工干预它们，使其驶离气体高密度区。有空时在军费允许的情况下，多造几艘 Destroy（破坏者）带入下个任务。

**第十一关**

在我们刚刚踏入 Tenhauser 大门时，就看见敌人的 4 艘 Ion Cannon（离子加农炮炮舰）、3 艘 Destroy（破坏者）和一艘 Heavy Cruiser（重型巡洋舰）正在追杀 Bentusi Exchange（交易船），消灭它们。获救后的 Bentusi Exchange（交易船）告诉我们一个重要的消息：敌人的大量运输舰正在赶往家园的路上。我们必须上路了。

**第十二关**

刚踏上这里，我们就遇上了敌人，敌人建造了原动力磁场，消灭它。此关难度不大，只要你拥有 6 艘 Destroy（破坏者），就可以轻松消灭所有的敌人而过关。这一关别忘了研究 Guided Missiles（制导导弹）技术，这样航空母舰就可以建造有史以来最具杀伤力的舰船，就是 Missile Destroy（导弹破坏者）。它的武器系统是位于舰船首部的两管制导导弹发射器且发射的间隔时间短，威力实在强大。敌人的高速战斗机对于 Missile Destroy（导弹破坏者）来说，已不能构成威胁。最有趣的是 Missile Destroy（导弹破坏者）在攻击目标时，始终在调整与攻击目标之间的距离，使得某些射程短的舰船攻击不到它。一个拥有 6 艘 Missile Destroy（导弹破坏者）的编队的攻击力是可想而知的。好好地利用它的特性，它将在今后的战役中起到关键的作用。

**第十三关**

此关的难度不大，需要你眼观四路，耳听八方。强烈推荐 Multi-Gun Corvette 轻型巡洋舰，你将体会到它的优越性。优异的机动性、快速的火控系统、出色的防御力，使得完成任务非它莫属。由于在通往目标的路上，敌人布置了大量的未知飞行物，其火控系统非常的阴险，如果派遣大型的舰船前往，你就会大呼上当。建造 Multi-Gun Corvette 轻型巡洋舰，编成一队，谨慎地前往目标区，消灭沿途的未知飞行物。几经磨难，你来到了目标区，干掉目标周围的未知飞行物后，派遣一艘 Salvage Corvette（打捞巡洋舰）到目标区，（按住键盘 Ctrl 键，鼠标移至目标上）登陆到目标上搜索资料，返回航空母舰后，任务完成。航空母舰赶往跳跃点。

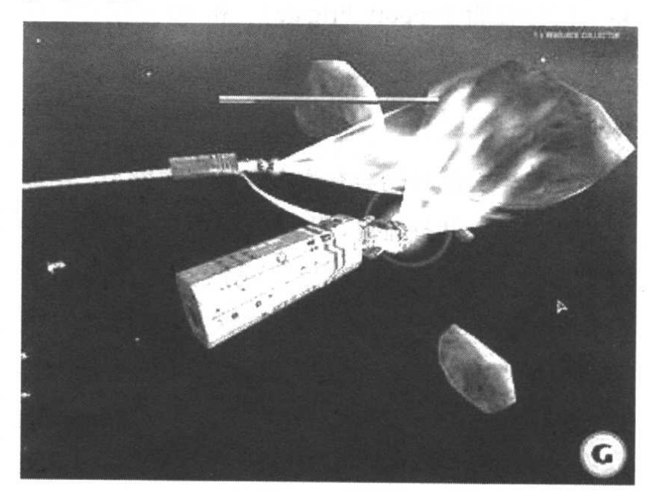
**第十四关**

这一关的任务是摧毁敌人的力场发生器。用先前俘来的 Multi—beam frigate（如无此武器只好用加农炮和破坏者了）加上 3~4 艘隐形干扰船（Cloak generator）编队后隐形开往前线。摧毁目标后迅速跳关，否则小命难保。

**第十五关**

摧毁小行星是这一关的主要任务。这一关的小行星大而且来势凶猛，必须层层布防。第一道防线可由导弹舰担当，重点在于吸引敌方火力。第二道防线以破坏者和加农炮攻击小行星，航空母舰周围用布雷艇（Minelayer Corvette）布下天雷阵。中间辅以 ATT 游斗，当可轻松解决问题。

**第十六关**



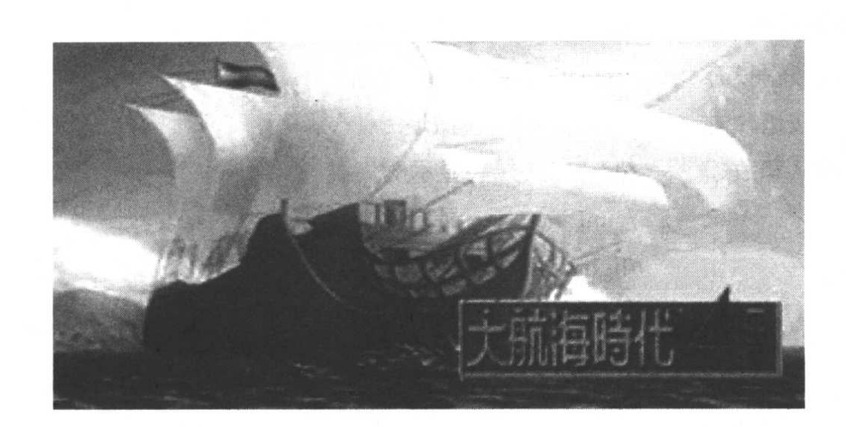
此关敌人会作最后一击，攻击力极为惊人，只能以逸待劳。在航空母舰的较远处布下天雷阵，用破坏者和加农炮舰对付接近的敌人，用 ATT 等机动部队游斗，如有很多的修理船则大妙——修的速度或许比敌人击伤的速度还快——打捞船尽可慢条斯理地挑大型战舰改造（当然后勤工作切不可方

松，资源一定要跟上）。当敌方二波进攻被瓦解后，部分敌军思想也被瓦解，会有三分之一的敌军投奔我方，双方实力顿时逆转。待敌人最后一波进攻过后，敌方已是瓮中之鳖。集结我方所有部队和敌起义部队，战略大反攻开始了。

## 秘技指引

用以下命令为选项启动游戏：

/debug 打开调试窗口
/noSound 关掉声效
/noSpeech 关掉语音
/reverseStereo 换掉左右声道
/noBG 关掉画面背景
/noFilter 关掉非线性过滤
/nilTexture 不要材质
/NoFETextures 关掉字体和材质
/stipple 打开 ALPHA 混色
/noShowDamage 关掉攻击效果
/noCompPlayer 禁止电脑 AI 玩家
/notactics 禁止战术战略
/noretreat 禁止撤退
/dockLines —显示船坞线
/gunLines — 显示弹道
/lightLines — 显示光线
/640 — 640x480 分辨率
/800 — 800x600 分辨率
/1024 — 1024x768 分辨率
/1280 — 1280x1024 分辨率
/1600 — 1600x1200 分辨率
/d16 — 16 位色
/d24 — 24 位色
/d32 — 32 位色
/captaincyLogOff 打开舰长日志
/captaincyLogOn 关掉舰长日志
/demoRecord 录像
/demoPlay 播放录像







光荣公司在世纪之交推出了万人期待的《大航海时代 4》。《大航海时代 4》的图像很大程度上可以说沿袭了三代的唯美风格，使玩家感觉好像是在看一幅幅油画，精湛的美工水平令人叹为观止。

这次的主角一共有三位：拉斐尔（ラファエル）是一名葡萄牙航海家，而荷特拉姆（ホドラム）是瑞典的私略舰队提督，莉儿（リル）则是一位荷兰商人。这三个人以各自的目的而参加航海。

拉斐尔是一个年轻而又未经磨炼的小帅哥，在亲友的怂恿下为了追慕昔日葡萄牙航海者的荣光而毅然出海。而荷特拉姆是刚刚再次独立的瑞典的海军舰队的提督，为建立世界最强的海军而奋斗。荷兰莉儿的目的就是扩大贸易，振兴自己的祖国。

在用以上三个角色之一通关以后，就会出现一个隐藏角色，那就是赫赫有名的年轻貌美、勇敢坚毅的中国抗倭女英雄——玛利亚、画眉、李小姐（マリア.ホアメイ.リ——）！不顾明政府锁国的政策，建立私设舰队，抵御倭寇。

虽然游戏中主角的航海目的不一，可是通关条件都是一样的。

光荣在这代游戏中加入了一个传说：在昔日大航海时代大发现的辉煌时期，有几位贤者搞出了七张霸者之证（一个海域一个），谁要是得到了这七张霸者之证，谁就是真正的世界海域的霸者！通关的条件就是要得到这七张霸者之证。

这一代游戏与前几代不同的是航海士不是很多，他们都有自己的性格和出身背景，出于不同的目的而加入到伙伴中来。他们多在航海图上的大港口，他们各有各的特长，有的擅长剑术，是白刃战和单挑时的杀手；有的擅长木工，对修理船只在行，有了他，航行中海战后可以不必靠港就可以修理船只；有的擅长医术，治疗伤员和疾病；有的有很高的洞察力，作为参谋，能够在陌生海域宿泊几天后就能得到关于该海域势力的情报。

总之，不同的航海士有不同的特长，若分配在相应的舱位，就能事半功倍，无往而不利！

**注意：**特定的航海士在特定的港口会发生不同的剧情，诱发一些特定的道具情报，如在伦敦收到一开始加入的老航海士的孙女后，在西班牙赛维利亚的酒场会遇到一个谜之老人，说她像以前的红发女海盗，就提供了红发海盗的宝剑的情报……

## 指令介绍

**酒场**

● 独饮一杯：独自喝酒，如果在大港口中会有陪酒女郎，多来几次这些漂亮的妹妹会告诉你一样她想要的东西。如果你正好有那件道具她还会主动向你要，大方一些送给她以后这位美人就会告诉你附近哪里可以发现宝物。你按照她所说的坐标去找就肯定会发现行会里根本买不到的罕见宝物。

● 请客豪饮：请酒吧里的水手喝酒，可打听到消息并有利于招募更多水手。

● 招募水手：雇用水手。

● 策划计谋：当甲板上的参谋室里配有参谋人员后才可以使用此项功能，主要针对本地区内的其他势力，比如说使离间计、挑拨两方势力间关系，

以及诱骗对方船队进入预设好的埋伏圈内等等。

● 离开酒场：退出酒场。

**交易所**

● 交易：进行贸易必须先从总督府或王宫处获得契约（即本地交易资格执照）。交易所里货物数量有限，而且同一种货物还会有不同品质级别，各种货物还会定时补充。

● 商业投资：投资交易所可以开发本地的贸易潜力，提高本港口的发展度，给市场带来更多的商品、更多的利润。

● 相场情报：本代游戏非常了不起的改进是可查看所有已去过港口的商情，但要收费。地图上闪烁金光的港口是获得百分之百控制权的港口。

● 出交易所：离开交易所。

**行会**

● 买进道具：购买道具，数量通常只有两三件。游戏中所有的道具和宝物一共有 174 件。

● 卖出道具：卖掉不需要的道具换点钱补贴家用。

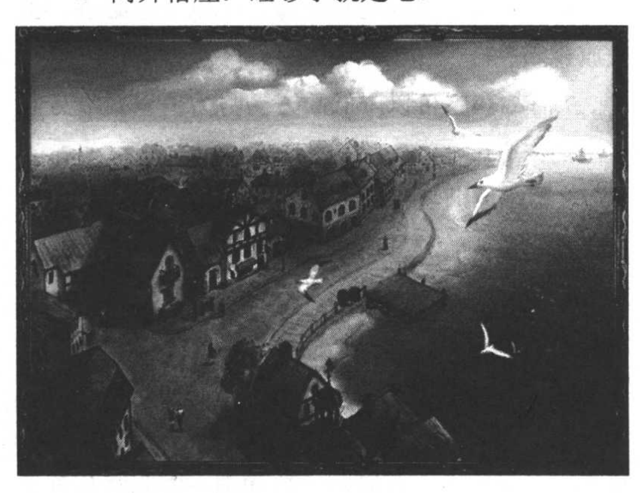
● 外交信件：派人向本地区内的其他势力送信，如宣布开战、结盟、停战等。

● 离开行会：退出。

**宿屋**

● 休息一天：睡上一天只降低一点疲劳度，要连续休息。如果舰队的疲劳度太高就可以选择休息 3、10、30 天。

● 离开宿屋：睡够了就走吧。



**广场**

广场里有各种土特产小商店，但玩家只能和小店的老板谈话以了解本港口的商品销售趋势。如果带来了特别的新东西可以到这里来开发布会，另外在这里有时也会碰到意外事件。

**造船所**

● 购入：买新船，在伦敦港的武装度达到 9000 以后，可买到价格十六万元的战列舰。

● 卖掉：卖旧船。

● 修理：海战或海难后侥幸逃生的玩家必来之处。

● 改造：改造七项指标：

1.主帆：有钱就赶紧把自己的船帆升级成四角帆（别忘再加一斜帆）。

2.装备追加：给船增添船首帆、装甲、船舱、船首炮、船尾炮、钩桥。

3.船舱改造：自由更换给养舱（不能没有）、货舱、炮舱和兵舱。

4.担当室改造：添加特种船舱，有个室（个人休息室）、材木室（装修材料，不必停靠港口即可修补船体创伤）、诊察室（医疗室）、调理室（有人管口粮，可降低航行时给养消耗）、娱乐室（提高士气，海员们不易疲劳）、饲育室（自己培植口粮，可降低给养消耗储备）、礼拜室（可避免海员骚动，另外在广场上还能打听到最近流行商品的消息）、参谋室（可让玩家在酒场中使用计策）、主计室（买卖东西时会计会出来帮你讨价还价），注意所有船舱必须配备合格之人才能发挥作用。

5.船室拷贝：把一艘舰只上已经建好的船舱机构拷贝到另一艘同级新船，先选原船，再选要复制的目标船。

6.大炮购入：根据本港的武装度共有六种，越下面的越厉害，也越贵。

7.船名变更：给你的宝船改个好听的名字。

● 人事：任命舰队内其他船的船长或者建立地方舰队。每支舰队只能有五艘船，如果再造更多新船就可以建立地方舰队，其实就是分舰队建立地方舰队。前提条件是七大洲都已经有了你的足迹。

你只要为分舰队指定一名总司令就行了，很多事情交给分舰队就可以让玩家轻松多了。

- 退出：终于没事了。

**出港所**

- 出港：驶入大海，开船前会询问你是否补充给养，自动补齐水粮。
- 补给：按照自己的需要（主要是腰包）补充不同天数的水粮。
- 人事：与造船所人事差不多的功能。
- 货物重新分配：将整个舰队运载的商品货物重新分配。
- 退出：回到港口。

**城门**

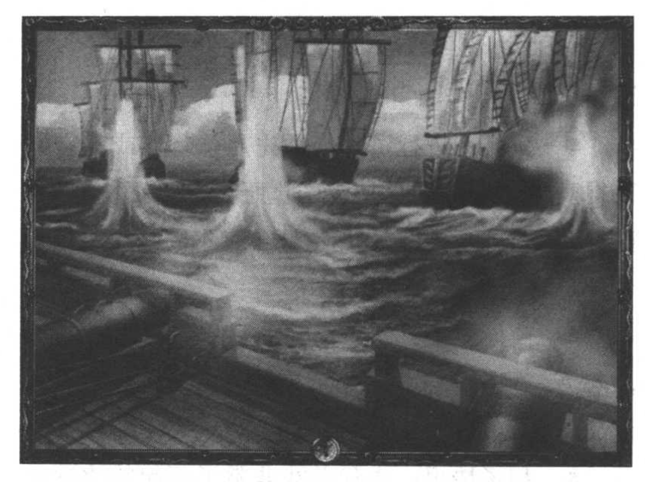
陆地探险的出发点，从每个大港口的城门出去都肯定可以找到一处奇迹，但需要有遗迹地图才可以很快发现它。如果没有地图就不得不凭运气了，大家只要发扬死磨硬磨功夫就可以成功。找到古代遗迹可以提高数十点的势力值，除了遗迹以外玩家还能发现宝物。

**总督府**

有的港口是王宫或者相似的府邸，进去可以花钱签署契约。契约是进行商品贸易必须的，但如果港口控制度已经被一家或几家其他势力全部占完，总督府就不会和玩家签契约，也就没法在此做买卖了。如果玩家到的港口还是一块处女地，签约后应尽量作军事投资，一方面可逐渐达到己方百分之百的控制度，另一方面也提高了本港口的武装度。己方大本营的王宫内还可以存放宝物。

## 关于海战

1.海战要分种类，如果要用白刃战取胜以获得大量金钱，那么就应该在造船厂进行舱室改造，多修几个水兵室。建四个，这样就可以多白刃战几次。如果单挑或白刃战取胜，就可获得大量金钱，这是发财捷径。如果想速战速决那就多建几个炮台即可。另外，还可以选择几个海员在水兵室中，这样可以提高白刃战的战斗力。还可以替代船长单挑。同样放几个海员在炮台中能提高炮击命中效果。



2.北海的一些港口如伦敦港、汉堡港和阿姆斯特丹港，当港口的武装度发展到 9000 以上（发展度在 7000 以上）时，就能买到本游戏中的最强战舰：战列舰（一艘 16 万）。还能买到最强的大炮连炮（就是臼炮）。

3.武装炮台配置命中力高的炮击手会提高命中力。水兵室配置剑击术高的冲锋队长，则白刃战和单挑的取胜把握会大大提高!

4.我方舰侧面对着敌方时，炮击效果最佳。炮击港口时（靠近敌方的独占港口时，港口会炮击我方舰队），应让舰只侧面对着港口然后下锚停船，不断炮击即可轻松获胜。

5.海战时采用挤压战法，把敌方舰队逼至角落，挤压成一堆（攻击在港口外停泊的舰队特别有效），这样容易形成单挑的局面，速战速决，避免消耗战的出现，不然如果形成白刃战的消耗局面，即使获胜，损失也很大。

6.有时双方旗舰迎头相撞，可以一击必杀，击破旗舰获胜!

7.海战获胜可以降低敌方的势力值以及敌方同盟港的占有度。

8.游戏后期，港口武装度 9999 时，炮击此类港口会非常吃力，就算有战列舰也会损失惨重。可以趁敌方舰队在此港口外时发动攻击，一旦获胜，港口的占有度下降，就不会攻击舰队了!

9.因为每次进入海战，敌方的位置和我方的控制都不一样——一切都是即时发生，所以同一次战役有时一触即胜，有时却一败涂地，因此就是有了

最强的舰队和大炮，也不能掉以轻心。

10.一般我方的海战舰队是这样的：五艘战列舰、旗舰四个水兵室、三个炮台。以白刃战单挑为主要目的。其他则只留一个水兵室，两个炮台作为后援。海战时，将货物舱位全部改为物资舱位，以利久航。贸易时，反过来，且将水手减为必要数即可。



11.消灭敌方势力有两种打法：

慢打法：海战胜利一次，敌方所有契约港的占有度下降2点，打击50次后降为0，敌方势力解散。

快打法：打下港口，立即投资至占有度100，如法炮制，将敌方势力挤出去。这种方法需要有充足的资金。可视具体情况，灵活运用。

## 经商思路

**第一阶段**：游戏刚开始时钱少，契约港也少，就在附近的港口利用差价来回赚钱，买五艘舱位多一点的小船（如三角帆船级），改造舱室，把货物舱室增加到五个。这样一次能够购买货物25个，水手减为必要数，其实再少一点也没关系。

**第二阶段**：去一次南美，把这两个港变为独占契约港：伯南布哥港（S7W34）和卡恩内港（N5W53），另外把西非的绿角岬也变为契约港，在这几个港口之间交易利润非常丰厚，尤其是卡恩内港的烟草和香料卖到绿角岬时。多走几次，资金增长比较快速，很快达到200万以上。在这以后，地方舰队、海战获利就都可以进行了。

**第三阶段**：其实完成第二步后，已经可以通过其他方法赚钱了。组成强力舰队，与巴夏军交战，打下伊斯坦堡、贝鲁特、克里特三个港口（巴夏军非常强硬，要打几次硬仗）。把从哈瓦买来的原产物——烟草苗交给克里特的交易所，使之增加烟草特产品，然后将克里特的烟草和其他两个港口的绒毯进行交易，这样利润极为丰厚，实为一条黄金航路！

## 经验技巧

**关于原产物**

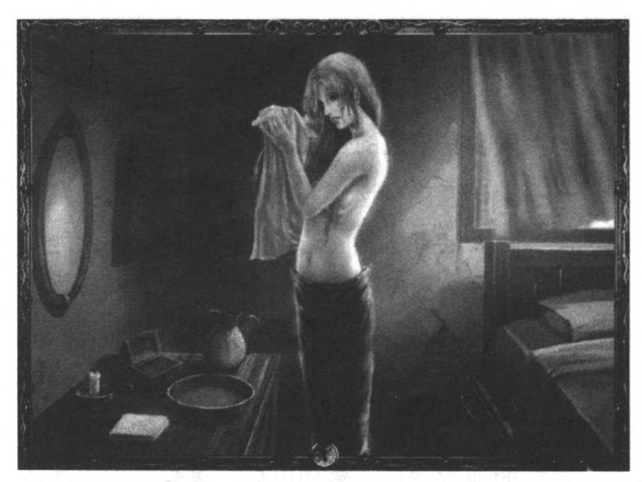
在一些港口的同业工会有售；在一些遗迹中可能发现；从酒吧女得到情报后取得。

把它交给某些港口的交易所，会增加该港的特产品，利用这一点你可以制造出自己的贸易航路来。

**关于占有度**

没有和该港的王宫签订契约，你是不能在该港进行交易的。如果其他势力已经瓜分了该港的占有度，或独占了该港，你连契约也签不到。而如果你和其他势力瓜分了该港，要想提高占有度，则流行品抛售和推荐状的使用，能提高你的占有度，打击对方势力！

对付对方占有度100的港口，战争是唯一的解决方法。海战获胜或炮击港口，该港口降服以后，你就能够与该港签订契约、投资，提高占有度了！



与敌方势力交战中，要彻底击败对手，打下敌方的港口，投资，使占有度至100，这是迅速消灭对手势力的必须手段。切忌不要不宣而战地炮击港口，这样即使港口屈服，进港后人们对你的态度也

够你受的了!契约就更别想签了。

### 关于威压的一些技巧

前提是该海域的霸者之证必须到手，并且该海域势力值最高。任命副官，这样进入同业工会，会在“交涉文书”一项中多出一个威压的指令。副官的说服力必须在 200 以上，与威压对象的势力值差越大越好，而且与威压对象的友好度要高才行。这样多试几次，一定能够成功。成功以后，威压对象成为伞下势力，每月交纳所持金的 1%。如果他有 1~2 千万的话，每月可以得到 10~20 万，多威压几个，每月的收入远远比地方舰队的收入要多，这是游戏中后期赚钱最快的方法。



### 关于舰只的洋上操作

航行操作可以用↑↓键控制方向，←→键控制船帆。航行中单击鼠标右键可以暂停，以供选取其他功能键。建议用鼠标选方向，←→键控制船帆，这样较为方便。

### 遗迹的探索和其相应的仪式

一些港口直接有遗迹的图标，进入后就会发现遗迹。一些大港有遗迹的选项，探索以后，就能找到遗迹。遗迹等的发现则类似 AVG 游戏的行进路线选项，其中不乏隐藏道具与人物受伤的路线。(每个遗迹都隐藏一个道具在岔路上)。所有的遗迹都会定期举行仪式，这些仪式随着海域的不同而有着浓郁的地方特色。参加以后，提督及海员的能力会得到提升。

### 关于道具的取得

1.大的港口的同业工会往往会出售一些道具。

2.一些大港有遗迹的选项，探索以后，一般都能找到遗迹和一个宝物。

3.和大港的酒吧女搞好关系后，会告诉你一些宝物的具体经纬度。

多选几次“喝一杯”指令，和酒吧女交谈后，酒吧女会告诉你她梦想得到的东西，这就是女性的渴望。周游世界时发现这些女性的渴望后，带回来交给相应的酒吧女,她就会告诉你宝物的具体经纬度了。在此之前，她只告诉你一个大致方向。

4.特定的海员在特定的港口，会发生特定的情节，从而引发一些道具的情报，再根据情报中提供的相应海域，找相应海域的酒吧女，就会得到宝物的经纬度。

5.命令特定的海员指挥地方舰队停在特定海域的港口内，也会引发道具的情报。

6.找到霸者之证后，再在各个港口到处走走也会引发道具的情报。如拿到非洲的霸者之证后，到非洲港口的遗迹去一次，就会得到圣母之像。

7.在洋上航行有时会遇到白鲸（得到白鲸像），或鲨鱼与之交战获胜会得到鲨鱼幼鱼（原产物）。

8.战胜一些恶势力后在其原势力处到处走走也会有收获。

9.最后就是时间，如果上述条件还没有出现，那就过一段时间再来，或许会有收获。

### 世界地图的完成

最好拿到七张霸者之证以后再进行，因为这时进入这些黑色海域会有经纬度显示。

### 关于海员

测量士、操帆手、操舵手：船速快捷，转向容易。

副官、传教士：消除水手不满。(长时间航行，水手容易不满。)

料理长：减少舰上的食粮消耗，对水的消耗没有影响。

饲育员：生产食粮，减少舰上的粮食消耗。对水的消耗没有影响。

瞭望手：扩大视野，便于发现补给港。

船医：治疗疾病。

**必要的航海用品**

金黄色猫：老鼠治退。（N23E35）

莱姆的果汁：治疗坏血病。（N0E6）

赫密士的祈祷：具有消除暴风雨的功能（N42E29）。

华陀的中药：治疗传染病（杭州的同业工会有卖）。

**必要的船首像**

小猪像：减少船员食物的消耗。

处女像：用来抑制水手的疲劳度的上升（N10W61）

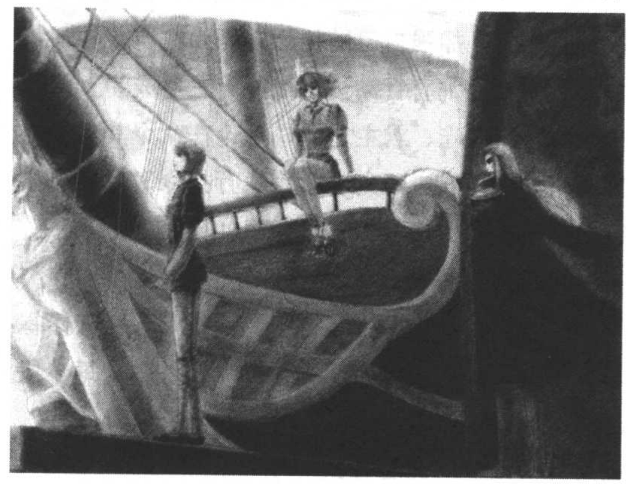
圣母像：免生疾病。

海豚像：舰队的瞭望手范围扩大。（S06E115）

虎鲸像：风暴回避。

**相应的舱室配置**

战列舰的海兵诘台和炮台以及货物舱室全部



改为物资舱位。水夫除旗舰稍多外，其他船减为必要数即可，这样一次出海可以连续航海50天以上，完成世界地图当可无忧。

## 游戏秘技

大航海4的存盘文件为savedat?.dk4（?为0到7，代表1到8个进度）

**1．金钱**

金钱的地址为551Bh，建议最大不要超过99999999d。

**2．人物**

先记下某个人的体力、敏捷、魅力值，转为16进制，在存盘文件中查找，每人25字节，找到如下信息：（以卡斯特罗为例）

00 从属于（00卡斯特路、01丽路、02伯格斯通、03李华梅）

43 体力

3e 敏捷

4d 魅力

37 智力

40 精神

35 运气

00 经验甲（低位）（显示的经验是两种经验值的和）

00 经验甲

00 经验甲

00 经验甲

00 经验乙（低位）

00 经验乙

00 经验乙

00 经验乙（等级根据经验自动计算）

57 HP（低位）

00 HP（生命力与体力、精神有关）

00 状况（00健康、01疲劳、02轻伤、03重伤、04濒死、05疾病、06死亡）

03 士气（00高昂、01精神，02轻松、03普通、04不高兴、05混乱）

af，物品一，武具（af代表没有）

af，物品二，防具

af，物品三，装备品

af，物品四，装备品

af，物品五，装备品

**3．公正进度**

公正进度很容易丢失，而且无法恢复，只有把它改回来。

修改0018h地址，把00改为01，就恢复了公正进度。




# 攻略指南

你是否已经厌倦了在以往的三国系列中玩家只能在有限的几个人物中选择一位所谓的“君主”，自己最喜爱的人物如关羽、诸葛亮，只能在从属地位，而不能独自完成统一中国的霸业。光荣公司也想到这一点，所以在《三国志 VII》中你的梦想就可以成真。游戏中一共有 620 个人物可供各位玩家自由选择，也就是说你可以选择所喜欢的任何人物进行游戏。游戏中人物基本分为五大类，有君主、太守、军师、一般和在野。根据玩家选择的人物类型不同，游戏的难度也随之改变。你可以一开始就是一国之君，手下有良将美女若干，只要乐意的话就可以攻城陷阵，挑起战火。或是成为一位在野将领，遇到明主可以助其统一天下，遇到昏君可以卧薪尝胆，寻机谋反。总而言之，游戏的可玩性和随意性大大增强，这也使游戏更具有挑战性。

所有游戏中的出场人物的相貌全部重新绘画，而城镇的画面会根据天气和玩家所发出的命令而做相应的改变，在战斗画面方面，更是用具有中国特色的画面作为底版，部队的移动方法就像一般回合制的战棋游戏一样。

## 身世篇

在游戏中玩家可以扮演在野武将、一般武将、军师、太守、君主，那么在游戏中如何选择自己的身份呢？进入游戏，选择开始新的游戏之后，可以选择 7 个剧本，然后，你会看到要选择担任的武将，每一个武将都有其身份，这个身份就是你进入游戏之后所担任的身份。当然，你也可以在游戏中改变武将的身份。

### 隐士之道

在野武将可以自由快活地结交朋友，锻炼自己的能力，为日后打下江山作好准备。在野武将可以不停地访问一些在野将军、访问其他都市、搜寻在野武将，甚至有时还利用巡察掌握民心，运用访问、手纸（写信）等方式扩大自己的交友范围。玩家可以纯粹享受这种无拘无束的隐士生活。也可以利用在野的时间，加强自己的能力。因为在游戏中，每个武将每个月都有行动力限制，而且在成为一般武将、军师、太守、君主之后，不论在命令其他武将执行指令或被君主、太守命令执行指令时，都需要行动值，所以在野武将有较多行动值来交友、锻炼，为自己的将来铺路。

但是，在野武将面对的最大问题是没有俸禄（收入）。当武将成为了君主的属下之后，每一段时间都会有俸禄，这些俸禄可以用来买宝物、交友、捐赠百姓以掌握民心等。

在野武将在广交志同道合的朋友之后，也可以在空城（没有君主统治的城市）揭竿而起，自立为君主。但以这种方式来成为君主会面对较多的困难：一、在起义时，如果没有足够的武将和资金，即国力不足的话，很容易受到其他君主的攻打；二、如果在地图上没有空城的话，也不能起义。

### 一般武将之道

一般武将主要是辅佐君主。一般武将会被太守或君主命令去执行一些任务或到战场战斗，当然你也可以拒绝君主和太守的任务，但这是不智的做法，因为执行君主或太守的任务，可以增加武将的

功绩，随着功绩的提升，君主会晋升官爵和增加俸禄，会被君主委任为军师或太守，甚至也会被君主指定为继承人。如果玩家只想做一个出色的武将，而不作他想，也可以拒绝担任军师、太守或君主继承人。

如果玩家的武将智慧超群的话，就应该把目标定为辅佐君主的军师，为获取较高的政治地位努力，在管理国家的内政上建立功绩。如果功绩显赫的话，就会被君主晋升官爵和增加俸禄，也可能被君主委任为军师。

如果玩家的武将武术高强的话，就应该在战场上多建立些军功，以获取更高的将军官衔为自己的目标。同样，功绩显赫的话，就会被君主晋升官爵和增加俸禄，也可能被君主委任为太守。

但是如果你的君主的势力很大，手下优秀人材众多的话，那么你将很难脱颖而出。如果君主不能让你实现军师、太守的理想的话，也可以利用其他方法实现自己的理想。你可以用“下野”的指令成为一个在野武将，移动到其他的都市，在一些没有那么多人材的君主麾下比较容易实现自己的理想。另外，你也可以用“反乱”的指令来自立为君主。



如果想反乱的话，玩家首先就应该用“交友”的指令把都市内的优秀人材归纳到自己门下。如果和该都市重要武将亲密度高的话，就有可能促使一些和君主没有血缘关系的武将反叛君主，成为自己的部下，这样就比较容易反乱成功。但是，如果反乱失败，会被君主斩首或流放，被斩首后游戏会随着结束。为了使反叛能够成功，还应设法提高自己的能力，特别是武力、魅力等方面的数值，反之，成功率就会很低。

**太守之道**

虽然君主在自己的国土上已享有至高无上的权利，但君主不可能一个人行使所有的权力。君主一般只在认为对自己非常重要的都市（首都）直接行使指挥权力，其他的都市会交给太守管理，所以君主会任命一些有才华的功绩高的太守代替自己行使管理权力。

太守可以在自己驻守的都市里，自由命令该都市的武将执行各种内政的指令。但太守也要遵守君主颁布的统治都市方针，如果太守不贯彻执行君主的统治方针，太守的身份就会被降低。统治方针包括技术、军备、防备、待机、委任等。

太守虽然是都市的最高统治者，不过太守不能随意调遣都市的武将。有时候，会出现太守想征召有才能的武将协助自己共守城池，但却不能调遣的情况，所以太守只可以通过“探访”来寻找在野武将和“推举”其他势力的武将，以确保有充足的人才来协助自己治理内政和守卫城池。

太守也可以用“反乱”的指令来达到自己做君主的目标，而太守用“反乱”的指令的成功机会比一般武将高，但也需要用“交友”指令把都市内的优秀人材归纳到自己门下，并设法提高自己的能力，这样会比较容易反乱成功。如果反乱失败，同样会被君主斩首或流放，被斩首后游戏会随着结束。

此外，也可以使用“独立”的指令，在统治的都市自立为君主，使用“独立”的指令。首先你要招聘 10 个以上的在野武将，而且和这 10 个在野武将的亲密度较高，成功的机会才会比较大，如果成功的话，这些在野武将会成为你的部下，而且该都市的其他武将会移动到原君主支配的都市。

**军师之道**

作为一个军师，最重要的就是武将本身的智力。一个君主只会把智力最高的武将任命为军师，而智力越高就越能得到较多的功绩，成为真正的“一人之下、万人之上”的人物。但是如果有其他武将的智力比你高的话，君主也会任命其他武将为

军师。要确保军师的地位，需要不断提高功绩和提升自己的能力。

军师的权限仅次于君主，执行命令的自由度比较高。但他不能执行有关任免（任命）太守、军师及将军的指令。军师的主要任务是辅佐君主，所以势力范围一般仅限首都。

但是军师对任免一些官职具有向君主发言的权力，军师每向君主发言一次，都会消耗有关发言的数值。军师的发言权会随自己的功绩而变化，如果自己的功绩提高，那么他的发言权也随之提高，反之，发言权则降低，而且对于君主和太守的提问，必须从正面给予回答。如果军师的发言权小于一定数值的话，他就只能实施财产、交友及自己等一些有关个人的命令。

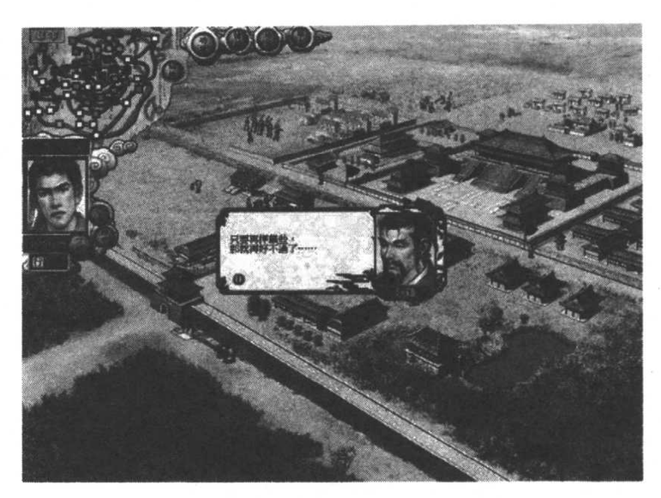
再英明的君主也不是十全十美，也会出现错误的决策，因此，军师就要协助君主处理各方面的问题。军师需要经常掌握着祖国和他国势力的情报。此外，使用降伏的计略，可以把整个都市的敌人诱降过来，那便是协助君主达成霸业的最大功劳了。

如果玩家的野心不只是“一人之下”，而是君临天下，也可以用“反乱”的指令来达到为君主的目标。军师在使用“反乱”之前需要用“交友”把优秀的人材归纳到自己门下，并设法提高自己的魅力。如果反乱失败，同样会被君主斩首或流放，被斩首后游戏会随着结束。

**君主之道**

成为君主后，目标只有一个，那就是统一全国。为了实现这个宏伟目标，对内，要执行正确的人事政策，以便把优秀人材都笼络在自己麾下，并整治军备，使自己统治下的都市逐步强盛起来。对外，要不断收集有关敌军的情报，以便准确把握战局，并执行远交近攻的策略。并且在对自己有利的情况下，对敌人发起进攻。

虽然君主在自己的国土上享有至高无上的权利，但他不可能一个人行使全部职权。君主一般只在认为对自己非常重要的都市（首都）行使直接指挥权力，在其他都市任命一些有才华的太守协助自己。



自己直接行使命令或让属下武将代替自己行使命令，所消耗的行动力有所不同。对于哪些命令应该由自己直接行使，哪些命令应该让属下代替自己行使，君主的判断力也是非常重要的。但作为君主并不仅仅只是机械地向下属下达一些命令，有时还应和自己的部下交流，请教他们一些自己不太懂的问题，借此提高自己某方面的能力值。

此外，如果和其他国家的君主或将领关系进一步密切的话，就比较容易进行外交活动，即容易说服敌军归降自己。

## 都市篇

有五种都市：一般都市、大都市、学术都市、港湾都市、放牧都市。都市的特征会影响你学习到不同的特技。

**开发**：影响农历七月秋收时兵粮的收入。内政指令中的开发可以使开发值上升。不过上升到最高值后就不可以再上升了。

**商业**：影响1月、4月、7月、10月的金收入。内政指令中的商业可以使商业值上升。不过上升到最高值后就不可以再上升了。注意，商业值高的都市，商人就会常常来做生意。

**治安**：内政指令中的治安可以使治安值上升。治安值上限是100。如果治安值高，会有比较多外来人口移入、商人也会常常来做生意。相反，治安值低，居民容易造反。注意，施行内政指令中的开发、商业、或是施行军事指令征兵都会使治安值下降。

**技术**：内政指令中的技术可以使技术值上升。技术值上限是1000。技术值高的都市，制造武器的量

也会比较多。

**防御**：内政指令中的补修可以使防御值上升。防御值上限是1000。防御值高的都市，城防值会上升而且难以攻打。

**金**：都市里的资金。

**兵粮**：都市里的兵粮。

**人口**：都市里的人口。

**全兵士**：都市里被武将率领的士兵。

**预备兵**：都市里没被武将率领的士兵。

**特产**：都市里的特产。特产有木材、马、钢铁、皮革、藤蔓、硫黄、硝石。特产的种类会限制你所能制造的武器。

**商人**：通常大都市是随时有商人的。

## 剧本篇

**1.剧本（一）：**

189年12月——汉室衰亡 豺狼占帝都

**出场诸侯：**

董卓、曹操、孙坚、刘备、袁绍、袁术、刘虞、刘焉、刘表、马腾、公孙瓒、孔秀、刘岱、王匡、韩馥、孔融、陶谦、韩遂、士燮、张燕、张杨、鲍信

**出场国数：**共有23国

**剧本说明：**

在这个剧本里，董卓不论是在国力、财力或是人才上，都没有国家可以与之相比。初玩三国志的人可以选择此时期的董卓作为练习。如果你自认三国志功力高超，也可以选择这个时期，因为这个时期除了董卓以外的国家处境都不算容易，算是中级者适合的剧本。

**活跃武将：**

吕布、李傕、曹洪、黄盖、沮授、庐植、王允。（扮演这些武将会比较容易上手，因为他们能力值高，而且地位也不低）。

**2.剧本（二）：**

194年 2 月——中原动乱 群雄争天下

**出场诸侯：**

曹操、孙策、刘备、袁绍、吕布、李榷、刘表、刘璋、马腾、张鲁、公孙瓒、袁术、士燮、孔融、刘繇、张燕、张杨、王朗、严白虎、公孙度

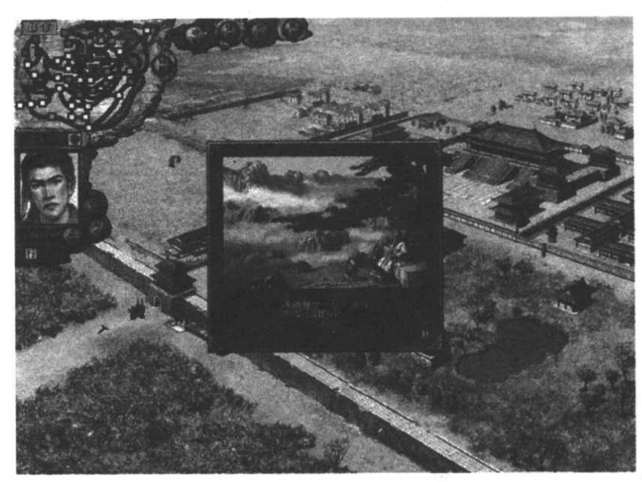
**出场国数：**共有20国

**剧本说明：**

在这个剧本里，你可以发觉曹操跟袁绍是比较容易上手的，也比较适合初学者去玩。历史上有名气的武将也在这个剧本陆续登场。在这个剧本中，历史事件也特别的丰富。基本上可以选择任一个国家作为你的起身之所，不论是当家臣，或是君主，难度都不会相差太多。如果你想玩高难度的，建议你不妨去玩严白虎的家臣严舆。严白虎的处境并不好，而且严舆的能力又低，这是个不错的挑战。

**活跃武将：**

荀攸、郭嘉、典韦、许褚、高顺、陈宫、周瑜、赵云。



**3.剧本（三）：**

200年 3 月——官渡大战 铁骑渡黄河

**出场诸侯：**

曹操、孙策、刘备、袁绍、刘表、刘璋、马腾、张鲁、公孙度、士燮、张燕

**出场国数：**共有11国

**剧本说明：**

在这个剧本里，群雄兼并的情形颇为严重。身为家臣的你，该选择哪个君主作为主子是令人困扰的事情。因为国际局势就是曹操与袁绍两强要正面决战了，到底哪一方会胜利都很难说，跟错主子有丧命的危险。总之，不论当主子或是家臣们，都会有命运的漂泊感。不过，这个时期也是三国史上最壮丽的时代。

**活跃武将：**

田丰、张飞、赵云、孙权、孙乾、程普、程昱。

4.剧本（四）：
207年10月——火舞长江 赤壁飞卧龙
**出场诸侯：**
曹操、孙权、刘备、刘璋、刘表、马腾、张鲁、公孙康、士燮
**出场国数：**共有9国
**剧本说明：**

兼并了袁绍的曹操势力如日中天，控制着大部分的北中国。看来他统一整个中国只是时间问题。可是，不愿意放弃复兴汉室希望的刘备，以及要保存父兄家业的孙权，将要如何去创造属于他们共同的奇迹呢？大战一触即发，身为乱世中英雄的你，这个剧本的难度将是最高的，也最富有挑战性。此外，在历代三国志中人气最高的荆州四小国并未登场，而是以刘表手下荆州南部四郡太守之姿出现于剧本中，你要扮演谁呢？

**活跃武将：**
贾诩、庞统、张松、法正、诸葛亮、徐庶、周瑜、鲁肃、张昭、甘宁、夏侯渊。

5.剧本（五）：
217年2月——天下三分 皇叔制西蜀
**出场君主：**
曹操、孙权、刘备、公孙恭
**出场国数：**共有4国
**剧本说明：**

在这个剧本中，刘备与孙权的同盟关系如同历史上所说的一般，起了变化。所以国家数目虽然只有四国，可是其中错综复杂的外交战争将是令人期待的关键。不过夹在这三大强国之中的公孙恭，身处险地，资产跟人材都不佳，如何打入中原统一中国呢？这将是个难题。如果你期待要扮演最难的角色，那么公孙恭的所有手下都适合你来扮演。用这些人来统一中国，你可以享受到最艰难环境中崛起的快感。

**活跃武将：**
关羽、黄忠、吕蒙、张辽、徐晃、朱桓、徐盛、周泰、华佗、陈群。

6.剧本（六）：
225年3月——临危出阵 丞相受托孤
**出场君主：**
曹丕、孙权、刘禅、孟获、公孙恭
**出场国数：**共有5国
**剧本说明：**

英雄曹操、刘备已死，但是战争并没有因此而冷却。这个剧本是历史上有名军师之间的斗争。风云人物当然是魏国的司马懿、蜀国的诸葛亮，还有吴国的陆逊。值得注意的是，这个时期中，武将的数目开始减少。尤其是蜀国跟吴国，可用的人才慢慢会凋零。如何适当地用人将是一大难题。此外，最麻烦的国家公孙恭出现了。由于面临的是最强大的魏国，如何杀出自己的一片天地将是此游戏的最高难题。想试试自己的功力，不如去扮演公孙恭与他的家臣吧，相信会有很高的乐趣。

**活跃武将：**
陆逊、司马懿、诸葛亮、魏延、郝昭、王平、满宠、祝融夫人、马岱、蒋琬、费纬。

7.剧本（七）：
257年3月——司马专权 淮南义臣起
**出场诸侯：**
曹髦、孙亮、刘禅、诸葛诞
**出场国数：**共有4国
**剧本说明：**

这大概是三国志系列中的最新剧本。全部剧情中登场武将少，而且不容易上手。人材都集中在司马家族手里。虽然魏国稳定度最低，但是却拥有最强大实力。值得注意的是，天下一统的气势已经出现。玩家不论扮演司马家族的任何一人，统一的机会都是很高的。相对而言，蜀国与吴国都是风中残烛，更不要说没有希望的诸葛诞的势力了。这是晋朝建立前的天下大势，可以预期的是扮演诸葛诞及其家臣将是一大挑战。

**活跃武将：**
姜维、司马昭、邓艾、钟会、陆抗、羊祜、王浚、

夏侯霸。

## 战略篇

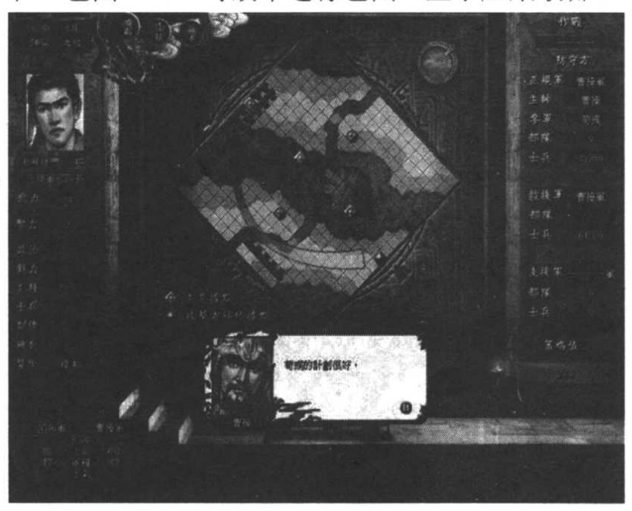
### 士气的重要性

提到战略，首先要提的就是士气，在《三国志VII》中，士气非常重要。战争的胜负关键，不在于武将的武力和智力，最能够影响一场战争的就是士气，所以一开始战斗就要不断鼓励我军的士气并削弱敌军的士气。如果军队的士气低的话就会必败无疑，因为如果士气低下的话，士兵就会无心战斗。

### 野战策略

先来谈谈守备方的野战策略。作为守备方，在战争开始前应该设置陷阱来暗算敌军。可以设置的陷阱包括有火、水、穴、石、素等。至于设置何种，视统师和参军的能力值而定，当然，智力高的武将可以多采用一些陷阱对付敌军，但有时敌军也会机智地设法避开我方设置的陷阱。战争开始，守备方必须坚守据点，如果据点落在进攻方的手上会降低军队的士气，同时也要利用计谋来增加我军士气和削弱敌军兵力。

作战主要采取四种方式：“正面突破”——从正面突破的战术；“迂回．左”——从左面进行迂回作战；“迂回．右”——从右边进行迂回作战；和“包围”——对敌军进行包围。至于应采取哪一



种作战方式，主要取决于所要攻占的据点位置。在战斗中，玩家应尽量攻陷据点，打击敌军的士气。攻击方也可以使用“搜”来搜索敌军设下的陷阱。

### 城池战策略

在野战方面如果不能够击败敌军或战败的话，就会进入城池攻防战，守备方可采取“迎击”——打开城门，迎击敌军；“奇袭”——对敌军展开奇袭；“笼城”——先把敌人包围在城池中，然后再进行攻城战。这三种作战方式，要视两军的兵力而定，如果两方兵力相若则采取“迎击”；如果敌军多于我军，可采用“奇袭”，如果奇袭成功的话，就可大大降低敌军士兵和士气；如果我军多于敌军则可使用“笼城”。

攻击方如果在野战中胜利的话，就会攻到城池外，玩家可运用各种攻城兵器来攻击敌方。通常在野战取得胜利的话，敌军剩下的兵力会不多，而在攻城战中，部队少的一方常常会被击败。如果敌军的兵力少，则可以使用“总攻击”；如果敌军的兵力城门防御低，可以使用“总门坏”来攻破城池。

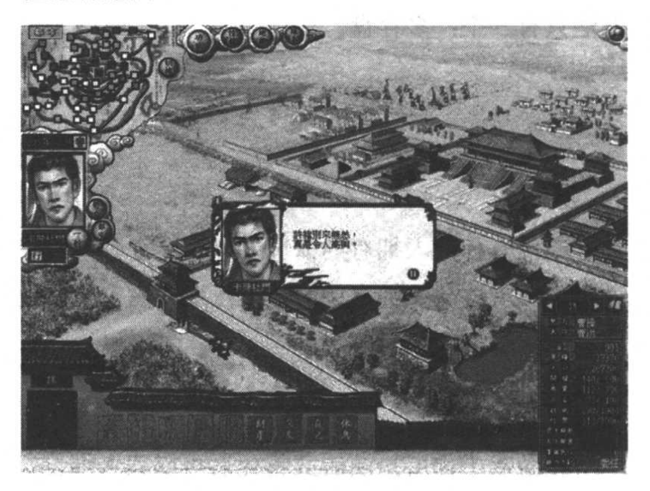
## 谋反篇

### 谋反条件

1.当地武将忠诚度（愈低愈好）。

2.当地民心掌握度（你的值愈高愈好，君主的值愈低愈好）。

3.当地武将亲密度（你的值愈高愈好，君主的值愈低愈好）。



4.个人带兵量（你的值愈高愈好，太守的值愈低愈好）。

5.还有就是在首都（君主所在的城）不容易成功，除非有下面两个特殊的情况：

（1）只有你跟君主在同一个城内，而且你的能力远高于他。

（2）在首都的武将跟你的亲密度都很高，而且对君主的忠诚度非常低。

**谋反密招**

反乱只要一个条件就可以了——就是自己满兵而使其他人没兵，100%反乱成功。

**谋反结果**

1.在首都以外地区谋反成功：

（1）将会夺取那个都市成为新君主。

（2）如果谋反前某些武将与你亲密度高，而且对君主的忠诚度非常低，那么他们可能成为你新国家的家臣。

2.在首都都市谋反：

（1）将会杀掉原有君主，接收整个国家，成为这个国家的新君主。

（2）对你（新君主）的忠诚度将由效忠旧君主时，武将们对原有君主的忠诚度以及跟你的亲密度所决定。

**注意事项**

1.独立后有一段时间招不到新武将，因为无人会加盟一个背叛者。

2.由于谋反成功的概率很小，所以成功叛乱的办法只有一个：多存盘。

## 经验篇

**1．如何拿“太平要术”**

在没有任何人拥有的情况之下，巡查时市民会送给你。应该是随机出现的，另计民心没有 100 也能找到宝物。

**2．死后继位**

在游戏中你所扮演的武将死后可以找人继位，条件是亲密度 100 而且在同一国中!

**3．忠诚度增加法**

将武将委任为太守，然后在下一个月将他召回，就会加 10 点的忠诚度。反复做就可将忠诚度加至 100。此法也可以用在军师身上，而且每月加 20 点。

**4．更改称号**

只要在武将能力画面时，对准武将脸谱按住 Ctrl 并双击，就会出现一个“你要更改称号吗？”的对话框，然后你就可以自由更改封号。

**5．直接操纵旗下城市而不要用委任法**

直接去地图那里，按一下你想选择的都市就可以了。

**6．更改国号**

在画面中按下“地图”的“全势力”，选择自己的势力之后，在势力名这一栏中按住 Ctrl 并双击，就可以更改自己的势力名称。

**7．军师如何拿发言力**

有钱的话，向国家捐献吧!捐得愈多加得愈多。

**8．谋反必成功法**

其实反叛是很容易成功的，不用巴结任何武将。条件是：

（1）自己能力不能太低，武力越高越好。

（2）君主有两座城池以上。

（3）君主所在的城池只有君主和自己，不可有其他武将。

（4）君主所带兵是零，而自己要持满士兵。

这样反乱的话，成功率是百分之百。

# 攻略指南




## 游戏简介

本游戏接续《魔兽争霸》的故事情节。随着生产技术的发展，人类和兽族都发明了飞行器和战船。但由于黄金的缺乏，终于在上次战争后的第六年，双方又爆发了一场更大规模的海陆空三军大战。

与一代相比，游戏中的兵种增加了空军和海军，使游戏成为海陆空的立体战争。有的战争一定要借助于飞龙、飞鹰等空中部队，或者用炮舰、驱逐舰、潜水龟和主力舰混合编队才能完成。游戏中增加了矿石和石油两种资源，其中石油需要用海上钻井平台开采后再运回来。光盘版的游戏附带有地图编辑程序，这样玩家就可以把自己编辑的地图放到游戏中，不过需在 Windows 95 下运行。游戏提供多种联网对战模式，在网络上最多可以有 8 人联网作战。

## 键位设定

单击可选中部队或建筑。

按住鼠标左键，在屏幕上拉一方框，可将方框中部队编为一组（最多 9 个部队），统一下达命令。

Shift 键+鼠标键：可对一组部队进行增减操作。

Alt 键：按住 Alt 键，再用鼠标单击某一部队，可将该部队所在的一组部队全部选中。

Tab 键：启动或关闭小地图显示地形。

+：游戏加速。

一：游戏减速。

Shift+F2、F3、F4：在地图上设置定位点。

F2、F3、F4：将地图定位点呼叫出来。

## 主要兵种介绍

**1、魔法骑兵**

这是人类骑兵经过升级而成的具有魔法能力的兵种，其拥有的三种法术如下：

● 千里眼术（Holy Vision）：耗用法力 70。用魔法观察远方，不但可以看见远方的建筑，而且可见敌人的具体动向，但持续时间很短。

● 治疗术（Healing）：耗用法力 6。用于恢复同伴的生命力，恢复 1 点生命力需 6 点法力。

● 驱邪术（Exorcism）：耗用法力 4。专用于攻击敌方死神骑士。

**2、魔法师**

拥有的法术种类多，且效果惊人。

● 闪电攻击（Lightening Attack）：不耗法力的基本攻击方式。

● 火球术（Fireball）：耗用法力 100。攻击距离远，范围广，但杀伤力不是太大，如果攻击区域内有己方的部队还会造成误伤。

● 迟缓术（Slow）：耗用法力 50。使敌人的移动速度变慢，但有时间限制。

● 火盾术（Flame Shield）：耗用法力 80。在

己方队员或敌人身体周围形成一圈火墙，接触到火墙的人都会遭受一定程度的损伤，有时间限制。如果将此魔法施在己方队员身上让他冲入敌阵，会出现同归于尽的壮观场面。

● 隐身术（Invisibility）：耗用法力 200。使己方队员隐身，这个法术在发动攻击时无效。

● 变形术（Polymorth）：耗用法力 200。把敌人生物变成小动物，这个法术非常有用，对付空中打击也很有效，甚至可把敌人的魔法师也变成小动物。

● 冰雹（Blizzard）：耗用法力 25。这个法术的名字与游戏制作公司的名字相同，其杀伤力极其厉害，对海、陆、空各个兵种的部队都能造成毁灭性的打击。

**3、食人魔**

食人魔并不是专业施法的兵种，只拥有 3 种法术：

● 魔眼术（Eye of Kilrogg）：耗用法力 70。可放出一只魔眼单独飞行于空中进行侦察，但容易受到弓兵的攻击，且寿命不长。

● 嗜血术（Bloodlust）：耗用法力 50。能暂时加快同伴的移动速度和增强攻击力。

● 神秘法术（Runes）：耗用法力 200。既可施于同伴身上，也可施于敌人身上，可在一段时间内使接近被施法者的生物的体力神秘地减少。




**4、死神骑士**

这是兽人部队的专业魔法师，和人类部队的魔法师所拥有的魔法种类及威力大致相当。其可施用的魔法术有：

● 黑暗之手（Touch of Darkness）：不耗法力的基本攻击方式。

● 死神缠身术（Death Coil）：耗用法力 100。当自己体力不满时可吸取敌人的体力，作用距离很远。

● 加速术（Haste）：耗用法力 50。使同伴的速度暂时加快到与食人兽相同，平时可用来让农夫加速开采资源，战斗时可加快主力部队的速度，对飞龙和飞鹰效果更好。

● 起死术（Raise Dead）：耗用法力 50。施用于尸体，可召唤死者，是一种用处不大的法术。

● 旋风术（Whirlwind）：耗用法力 100。放出持续一定时间的旋风攻击敌人，旋风能在一定的范围内随机移动，肆意破坏，用在敌方建筑物密集的区域效果极佳。

● 邪恶盔甲术（Unholy Armor）：耗用法力 100。使我方人员暂时无敌。

● 死腐术（Death and Decay）：耗用法力 25。使大片范围内的敌人体力减少，建筑开始腐烂，如果有多个死神骑士一起施展这种法术，效果尤其可怕。

## 经验与技巧

● 若无必要，每关开始时尽量不要进行探索，以免引来过多的敌军（如果你用秘技，则另当别论）。如果用飞行器将地图全部探出，则敌军会不断来袭，使我军疲于应付；而不探索或少探索倒是可以放心大胆地进行开采和建设。

● 弓兵（或斧兵）和弓箭车（或投石车）是最好的组合兵种。陆地进攻和防守都应以他们为主，最好将弓兵布在前排，弓箭车随后。防守时堵住要道（敌军一般只从一两条固定的路线进攻），进攻时用步兵或骑兵去引诱敌军出来，然后逐个歼灭。

● 此游戏的一大特点是一次可命令多人同时行动。方法是按住鼠标左键不放，拖出一个矩形框，矩形内被标记的人（最多限 9 人）可统一命令，因此在防守或进攻时应尽量将各兵种集中，以便于统一指挥。

● 摧毁了所有敌军建筑并消灭了所有见到的敌人后仍未出现 Victory 菜单，说明还有个别敌人隐藏着或任务没有完成，这时需派人和船四处寻找并消灭残敌，或再调出任务栏核实。

● 每关开始时，尤其在游戏的中前期，采金、伐木、采油、训练、建设要兼顾进行，有一定兵力后要迅速提升其防御力和攻击力，否则兵再多也无法保卫城堡。

● 游戏进展顺利时注意保存进度，每次重大行动前也需保存进度。只要小心谨慎，步步为营，发挥自己的聪明才智，一定能取得成功。若用游戏工具修改或用 MSG 模式作弊过关，就体验不到游戏的乐趣和成功的喜悦了。

● 充分利用飞行器。一方面用它来探索黑暗的未知区，将敌军的建筑暴露出来；另一方面，在发动进攻时将其调在部队的前面或前侧面，发现敌军，以便及早进行攻击。

● 随着游戏进程的发展，建筑种类、军队种类、攻击与防御都会增加或提高，但每关都需从最基本的采伐和建造开始，逐渐发展。有的建筑和兵种必须在建造了相应的建筑后才能产生，所以要注意积累建造经验，以节省金量和时间，要充分发挥各种建筑的作用。

● 不宜过分集中兵力，以防敌人用发石车一炮轰掉，应妥善分布兵力。

## 战役攻略

### 兽人战役（Orc Campaign）

**第一关：**朱达尔地区（Zuldare）

兽人各部落已经准备好对罗达伦（Lordaeron）主大陆发动突然攻击。黑石（Blackrock）部队的指挥官死亡之锤（Doomhammer）命令你在罗达伦大陆的南部海岸朱达尔地区建立一个前哨站。由于人类的防御能力较弱，此战很容易打胜。

任务是建造 4 个农场（Farm）和 1 个兵营。

可开采右上方金矿，完成任务即可过关。

**第二关：**急袭希尔巴（Raid at Hillsbrad）

我们的情报员报告有一队人类士兵抓获几个精灵和朱尔金（Zuljin）等人，并已将他们秘密囚禁在小城镇希尔巴附近的监狱中。指挥官死亡之锤命令你设法营救朱尔金等人，并将他们带回附近的营地。死亡之锤认为这次突袭希尔巴将沉重打击人类。

任务是救出朱尔金，将他带到能量场。

此关中朱尔金困在右上角，敌人防守较弱，可以直接进攻，救出朱尔金后带他到左下角的能量场。

**第三关：**南部海岸（Southshore）

为了准备向希尔巴实施最终的打击，指挥官命令你在南部海岸开始建造海军设施。同时，朱尔金和他的精灵伙伴们为了向囚禁他们的人类进行报复，已经同意向我方提供掷斧手及驱逐舰协助保护南部海岸的海军设施。要求建造一个造船厂，用来组建我们的舰队，并开采一种称为石油的黑色液体作为燃料。在这个任务完成后，我方将对希尔巴发动总攻。

任务是建造一个造船厂和 4 个石油钻井平台。

本关可先建造兵营，将岛上右方的人类消灭后，再建造船厂，消灭敌海军。

**第四关：**总攻希尔巴（Assault on Hillsbrad）

目前舰队已经储备了充足的燃料，指挥官死亡之锤认为已具备了对希尔巴发动总攻的条件。这时铸造厂也完工了，已经可以建造出新型的运输舰，运送部队穿越海峡进行登陆作战了。

任务是摧毁希尔巴，消灭所有人类同盟的拥护者。

由于此关的资源充足，陆海军应均衡发展。敌人位于左上角。

**第五关：**多尔巴拉岛之战（Tolbarad）

希尔巴的陷落给人类王国带来一片恐慌。指挥官死亡之锤对你的能力非常欣赏，决定派你完成更为艰巨的任务。现在，有一群斯特龙加德（Stromgarde）王国的人类战士攻下了一个十分重要的关隘敦莫德（Dun Modr）。指挥官要求你夺回

敦莫德，并派部队摧毁斯特龙加德王国的多尔巴拉要塞。

任务是夺回敦莫德要塞，摧毁多尔巴拉要塞。

**第六关：** 劣土（The Badlands）

指挥官死亡之锤派人带来消息，双光之锤（Twilight's Hammer）部落首领乔加尔（Cho'gall）要来视察格林巴塔尔（Grim Batol）地区的炼油厂。乔加尔及其卫队将穿越劣土地区，然而斯特龙加德王国的人类士兵已在那里设下埋伏。指挥官命令你保护乔加尔穿越劣土地区。乔加尔中途有难。

任务是护送乔加尔到位于格林巴特尔地区的能量场。

本关中能量场位于地图的右下角。

**第七关：** 斯特龙加德王国的陷落（The Fall of Strom Garde）

据乔加尔说石油精炼厂维护得很好，兽人部落已有充足的石油储备，可以向人类王国发动总攻了，现在唯一阻碍我们发动总攻的就是斯特龙加德王国。

任务是夺回斯特龙加德王国南部的兽人部队的运输舰，摧毁斯特龙加德王国。

先利用现有的海军夺回运输舰，再占领左方岛屿，并全力发展海军。

**第八关：** 卡尔达楼王国的神秘之石（The Runestone at Caer Darrow）

目前我军正在人类王国的南部集结。暴风掠夺者（Stormreveaver）部落的首领古丹（Gul'dan）想在人类联盟之间制造混乱，在卡尔达楼王国附近放置了神秘之石（Runestone）。这块神秘之石现位于达楼美（Darrowmere）湖心岛上。要求摧毁岛上的防御力量，使神秘之石控制在我方的手中。

任务是摧毁人类城堡，获得神秘之石。

本关应全力建造海军，将守卫神秘之石的敌人大部分消灭，再登陆夺取神秘之石。

**第九关：** 战神之手王国的陷落（The Razing of Tyr's Hand）

古丹利用神秘之石中的巨大能量，将食人巨妖变异成食人巨魔，并掌握了大量的魔法。现在，你




可利用食人巨魔保卫战神（Tyr）海湾旁正在建设的城堡。

任务是在战神海湾口的小岛上建造一个城堡及一个造船厂。

在强大的海军掩护下强行登陆小岛并完成任务就行了。

**第十关：** 斯特拉索姆王国的陷落（The Destruction of Stratholme）

斯特拉索姆王国是人类联盟的石油的主要来源地，现在正准备将大量的石油运到人类王国南部的罗达伦。你必须摧毁斯特拉索姆的石油精炼厂及石油钻井平台，阻止敌人的这次行动。如有可能，要消灭所有抵抗力量。

任务是摧毁敌方所有的钻井平台，摧毁石油精炼厂，摧毁斯特拉索姆王国。

先用4个炸弹人炸开石头，在地图右下角建立基地。此关木材极少，可派大队兽人护送一个农民至右上角建锯木厂，同时守住中部的金矿。海军可中期再建。

**第十一关：** 奎尔扎拉大陆的陷落（The Deas Rise as Quel' Thalas Falls）

摧毁斯特拉索姆王国也就切断了人类联盟通往奎尔扎拉大陆的供给线。现在只有少数的人类战士仍在保卫着古老的精灵（Elf）王国。古丹放出他最恐怖的生物死亡骑士，去占领精灵王国那迷人的土地。

任务是摧毁埃尔文（Elven）要塞。

这一关敌人会不停地来袭击，因此要多造一些掷斧手和发石车，以图尽早地消灭敌人。

**第十二关：**消失在沙加拉斯的坟墓（The Tomb of Sargeras）

北部大陆已被攻克，现在只有罗达伦大陆的西部还剩下一些顽抗的敌人。正当兽人部落准备向人类联盟发出致命一击时，指挥官死亡之锤带来了坏消息：暴风掠夺者部落的首领古丹背叛了我们，还强迫双光之锤部落协助寻找一个藏在水下的古代坟墓，并从坟墓中释放出大魔法师。死亡之锤命令你去摧毁叛变的部落并将古丹的头颅割下带回。

任务是摧毁暴风掠夺者部落和双光之锤部落。

这一关中敌人的建筑物多在沿海地区，可建立一支强大的海军，将敌人的有生力量消灭。登陆后，用炸弹人炸开石头，全歼敌人。

**第十三关：**围攻达拉兰王国（The Siege of Dalaran）

穿过眼前这块平原就是达拉兰王国的首都，城里聚集着人类的法师，他们是兽人大军征服人类的最后一道障碍。而指挥官死亡之锤还有一件秘密武器：飞龙。

本关任务是摧毁达拉兰王国，消灭所有守卫的人类。

开始是一直往下走，找到一座金矿（50000）。敌人的飞鹰不断来进攻，应多造些掷斧手防空。中期可抢占左方一个金矿，发展海军，摧毁敌人沿岸的炮台，再从岛屿与大陆的连接部分攻进去。

**第十四关：**攻陷罗达伦王国（The Fall of Lordaeron）

罗达伦王国首都已依稀可见，人类联盟的士兵仍在抵抗。你要率队攻陷罗达伦王国。

本关任务是消灭所有看得见的人类士兵。

开始时兵分两路。左军飞快建造船厂，地图中下部有石油，同时注意防空。右军可造四、五个箭塔对付敌方的飞鹰。这一关还会遭遇敌人的潜艇。

**尾声**

征服人类联盟后，指挥官死亡之锤将你提升为战争统帅，统领你的部落。从此阿塞罗斯（Aze roth）王国和她所有的大陆尽陷于黑暗之中。




**人类战役（Human Campaign）**

**第一关：**小镇希尔巴（Hillsbrad）

指挥官特勒纳斯（Terenas）命令你在小镇希尔巴旁建立一个前哨站，据说兽人军队要来袭击这个地区的沿海城镇。这个前哨站要向人类联盟提供食物和情报。

任务是建造 4 个农场和 1 个兵营。

本关只有 4 个敌人，可以以多打少，轻松过关。

**第二关：**达忍磨房伏击站（Ambush at Tarren Mill）

神秘的精灵族派了一个精灵弓箭手来到南部，想探明兽人军团是否要发动进攻。我方的情报员报告说这名精灵弓箭手在通过敌方封锁线时受到伏击，现被关押在达忍磨房附近的一个监狱中。指挥官特勒拉斯很想让精灵族也加入人类联盟，因此派你前去营救弓箭手。

任务是营救出被俘的精灵弓箭手，将他带回能量场。

此关精灵弓箭手被困在地图左上角。画面上共有 10 个敌人，可先造一个兵营，再去营救。

**第三关：**南部海岸（South Ahore）

安全救回精灵弓箭手后，精灵议会决定将克尔扎拉斯大陆的所有精灵军队加盟罗达伦王国。为了证明精灵族的诚意，议会派来由精灵族驱逐舰组成的强大的舰队协助保卫罗达伦王国。为了迎接舰队的到来，人类联盟中的库尔特拉斯（Kul Tiras）王国的首领、海军上将普罗摩尔（Proadmoore）命令你在南部海岸建造海军设施。有消息说兽人族在主

大陆附近有一个秘密的基地，因此必须火速建造防卫设施。

任务是建造一个造船厂和4个石油钻井平台。

本关的敌人很弱，先建兵营，肃清左边的敌人，再建造船厂。

**第四关：**攻击朱达尔地区（Attack on Zul'dare）

基本建完海军设施后，普罗摩尔建议应将兽人族的秘密基地找出。侦察机报告找出敌基地。报告说敌基地位于希尔巴东南，朱达尔地区的岛屿上。与此同时，技工报告铸造厂已建设完成，我们已有能力制造运输舰穿越海洋进行登陆作战。

任务是摧毁兽人族基地。

本关敌人在右下角，进攻前利用附近的金矿资源建立一支强大的海军。

**第五关：**多尔巴拉基地增援战（Tolbarad）

作战胜利后，指挥官决定派你进入主战场的战斗。此时人类联盟中的斯特龙加德王国与库尔特拉尔王国的军队正集结在卡兹莫丹（Khaz Modan）大陆的北部边界，阻止兽人军队南侵。在敦莫德地区，兽人族的一个前哨站不断击溃人类联盟军队的进攻，并破坏附近的农场，因此指挥官派你增援多尔巴拉基地，并摧毁敌前哨站。

任务是增援多尔巴拉基地，摧毁敦莫德地区的兽人族前哨站。

敌人基地在右上角，开始时敌人进攻我方岛上基地，我军应迅速登陆支援，将损失减至最小。

**第六关：**敦阿尔加地区的战斗（Dun Algaz）

兽人族在敦莫德地区战败后，往南部撤退，穿越特兰多尔（Trandol）山谷，退守敦阿尔加地区的二号哨站。人类联盟希望能将兽人族赶出卡兹莫丹大陆，因此指挥官命令你摧毁敌二号哨站。皇家骑士会协助你完成这次任务。

任务是摧毁兽人族在敦阿尔加地区的哨站。

此关敌人在左下角，海军的作用不大。可多造些骑士，掩护巨弩。还要想法去抢占左上角的金矿。

**第七关：**格林巴塔尔基地（Grim Batol）

我方侦察机报告发现了兽人族在卡兹莫丹大陆的主要石油加工基地格林巴塔尔。指挥官罗扎（Lothar）认为攻占基地将对兽人族造成致命打击，因此命令你带军队潜入格林巴塔尔，消灭所有敌人。一旦摧毁了格林巴塔尔基地，兽人族被逐出卡兹莫丹大陆的日子就要到了。

任务是摧毁5个石油钻井平台。

先向下营救被围困在大陆南部的3辆发石车，再向东北方向渡海占领右上角的金矿岛，在金矿旁建立海军基地，发展海军。此关没有必要全歼敌人，只要摧毁敌钻井平台就行了。

**第八关：**战神之手王国（Tyr's Hand）

摧毁敦莫德基地及格林巴塔尔基地后，兽人族不得不退出卡兹莫丹大陆。于是指挥官罗扎命你将部队驻扎在北部大陆保护边境。这时战神之手王国的农民发动了小规模叛乱。要求平息这场叛乱，维持该地区的秩序，并消灭该地区隐藏的兽人族部队。

任务是平息农民叛乱，建造一座城堡，消灭所有敌人。

迅速向北进入叛乱地，制止暴动。同时建立一个防卫基地，反击从另外3个角落包围过来的敌人。要充分利用基地旁的金矿资源壮大兵力，将敌人各个击破。

**第九关：**达罗梅尔的战斗（The Battle at Darrowmere）

正当我军在北部边界密切注意敌人的动向时，罗达伦王国主教的助手莱特布林格（Lightbringer）来到前线，探望在战争中遭受不幸的人们。指挥官罗扎命令你保护莱特布林格及其随从，使他们安全抵达卡尔达楼王国。

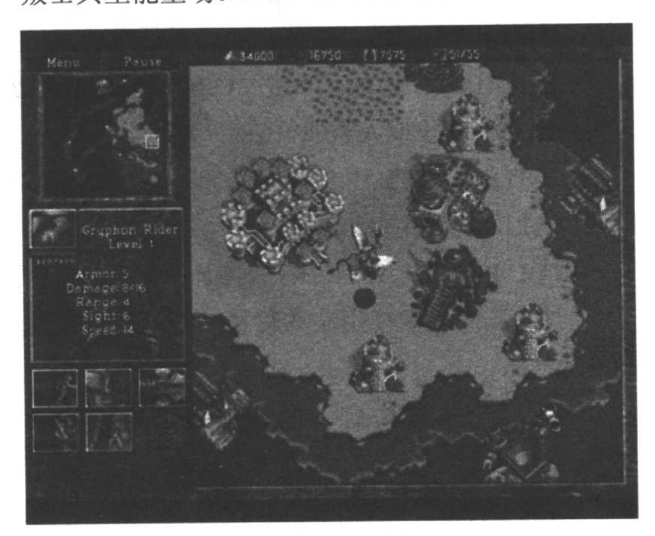
任务是将莱特布林格护送到卡尔达楼王国的能量场。

本关敌人共有7艘战舰。我方混编舰队可以以三角阵形狙击敌军，然后且战且退，诱敌战舰进入潜艇伏击圈内将其歼灭，然后用主力舰的重炮逐个消灭海峡两岸的炮楼。莱特布林格在左上角，能量场在右下角。

**第十关**：囚犯（The Prisiners）

在卡尔达楼王国的战斗中，我们抓获了一些亚特拉克（Alterac）王国的反叛军士及一群帮助兽人军队的水手。指挥官要求你将这些反叛者送到罗达伦王国的首都接受审问。

任务是建造运输舰，运送 4 个亚特拉克王国反叛士兵至能量场。




应先在中部海岸处建造船厂，大量生产主力舰和运输舰，然后消灭敌人海军。之后奉命押运被囚的叛军官兵到东南部的能量场。航行中，用战舰消灭沿途的炮台。

**第十一关**：亚特拉克王国的毁灭（The Dead Rise as Quel' Thalas Fall）

指挥官罗扎带来的消息说人类联盟中出现叛徒，亚特拉克王国的首领彼勒诺尔德（Perenolde）从战争开始就一直为兽人族提供情报。上次战神之手王国的农民叛乱也是由亚特拉克王国的间谍挑起的。为此要消灭亚特拉克王国。

任务是营救被困的魔法师和农民，摧毁亚特拉克王国。

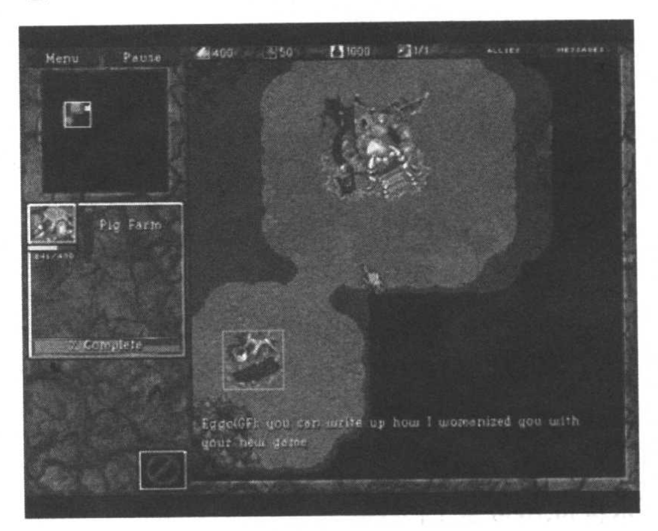
本关开始时金数为零。要建立一支有实力的陆军，包括发石车、弓箭手、骑兵等，然后向左上角的敌方部队发动总攻，将困于左上角的作为人质的魔法师与农民救出。

**第十二关**：克雷斯法尔的战斗（The Battle at Crestfall）

亚特拉克王国毁灭后，北方的兽人军团开始大规模撤退。这时海军上将普罗摩尔带来消息，我方的潜艇在克雷斯法尔附近发现了兽人族的主要海军基地。普罗摩尔认为兽人族正在集结残余的舰队，准备撤至阿塞罗斯大陆。指挥官罗扎命令在敌人撤退前摧毁其海军基地。

任务是摧毁兽人族的运输舰，摧毁敌方所有的造船厂及油船。

本关敌人有潜艇，要使用反潜飞机保护我方舰队;全力发展海军，可到右下角采石油;中期在右上方两岛屿登陆，开采金矿。全副武装后奉命攻击敌舰队，并摧毁位于克雷斯弗附近的敌海军主要基地。




**第十三关**：突袭黑石城堡（Assault on Blackrock Spire）

兽人族的残余舰队在溃败途中逃至阿塞罗斯大陆的北部海岸。海军上将普罗摩尔认为兽人族是想要增强黑石要塞的防守力量。普罗摩尔及国王特勒拉斯都认为由你攻打黑石要塞是最合适不过的了。

任务是摧毁黑石要塞，消灭所有敌人。

敌人不断地在左方登陆，并派飞龙偷袭。我方应先开采左方的石油，并造战舰固守资源。中期可在右上方的两个岛屿登陆，有两个金矿可供开采。待资源充足后，大批量生产战舰，随后强攻位于北部海岸的敌黑石要塞。

**第十四关**：圣门（The Great Portal）

当黑石要塞被攻陷后，兽人族被赶至北方。兽

人族重新集结军队保卫圣门，圣门现在是他们最后的阵地。这时指挥官罗扎去世了，由你代替他统率大军，彻底消灭兽人族，摧毁圣门。

任务是摧毁圣门。

本关先在左下角强行登陆，抢占位于右方的金矿。要多造防空的弓箭手和擅于冲锋的骑兵。最后利用魔法师施法摧毁圣门。

**尾声**

曾经是邪恶势力发源地的圣门，如今只剩下沼泽里矗立的废墟了。黑暗已经消失，兽人族的残兵已逃往阿塞罗斯大陆的最北边。黑暗势力已经摧毁，阿塞罗斯大陆又回到人类联盟的手中。

## 游戏秘技

在游戏中按Enter键后，下方会出现MESSAGE提示符，输入相应字符得到相应秘技：

AXE AND SAW：加快伐木速度；

DECK ME OUT：将攻击级别升到最高；

DISCO：使用隐藏的18条音轨；

EVERY LITTLE THING SHE DOES：学会有所有魔法且魔力无限；

GLITTERING PRIZES：加5000石油、5000木材和1000金子；

GITTERING PRIZES：加5000石油、5000木材和1000金子；

HATCHET：加快伐木速度；

IT IS A GOOD DAY TO DIE：不死，但怕魔法攻击；

MAKE IT SO：加快建设、生产、训练的速度；

NEVER A WINNER：本关失败；

NOGLUES：魔法攻击无效；

ON SCREEN：显示全图（没有探索过的地方无阴影）；

SHOWPATH：显示全图（没有探索过的地方有阴影）；

SPYCOB：加5000石油；

TITLE：加快单位生产速度；

THERE CAN BE ONLY ONE：看结尾动画；

TIGERLILY：键入后再键入ORC?或HUMAN?即可进入兽人战役或人类战役的第?关；

UNITE THE CLANS：跳关；

VALDEZ：加5000石油；

YOU PITIFUL WORM：投降。

与电脑对抗时使用某些秘技，电脑也会使用相应秘技。

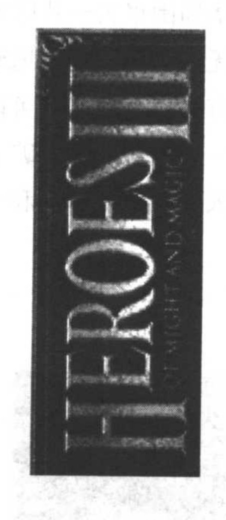
使用秘技过关后，电脑对战果的评价是“Cheat”（作弊），不过也是意料中的事。

- 增加木材

在农民建总部（Town Hall）或木厂（Lumber）前，砍一木后再建，建完后可多得到100或125单位的木材。

- 截图

在游戏中按下Print Screen键可保存当前画面。如在Windows 95下不起作用，可改用Ctrl+Alt+'(单引号)。截下的图放在当前目录下，名字为SCREEN?? .PCX（这里??为顺序编号）。




# 魔法门英雄无敌III 攻略指南

一提起魔法门英雄无敌，我们不禁会想起那个充满神话和魔法的世界。每一次的推陈出新，英雄无敌都会给我们带来巨大的惊喜，这一次 3DO 又将一个崭新的魔法世界展现在我们的眼前。

在游戏的片头动画中，满怀归乡喜悦之情的凯瑟琳女王在船上遥望埃拉西亚大陆，却只见烽火弥漫，不祥的阴云笼罩在她的心头……到底在埃拉西亚大陆发生了什么变故呢？还是让我们走进这魔法的世界一探究竟吧！

## 城堡和兵种

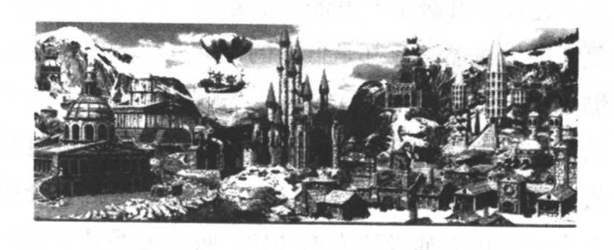
要想在埃拉西亚大陆上驰骋，首先要熟悉这里每一种族的建筑和兵种，下面就让我们来分种族向大家介绍：

### Castle



Castle 城堡的部队个个都派得上用场，也是最容易上手的部队。一般有足够的木材和铁矿即可建造出骑兵，僧侣和狂热者的生产需要的资源也不算多，这个外型和攻击方式都类似于 2 代德鲁依的兵种的远程攻击力较强，比弓箭手强许多，不过弓箭手升级为神射手后在初期对低级部队的战斗中很有用处；地面部队中的枪兵、十字军和骑兵也比较强，注意用骑兵攻击时要运用他的冲锋力，即使挨着敌人也尽量进行移动攻击；飞行部队中狮鹫可以无限反击，还可以在无法砸开敌人城墙时飞进去攻击敌人；大天使就不多说了，注意其复活术在战场上只能使用一次，复活力与其数量有关。由于 Castle 城堡的士兵产量大，所以如果招募资金不足，即使有了首都也无法招满所有的兵。一般造出骑兵就可与敌人抗衡了，造大天使实在太费钱了。Castle 城堡只能造 4 层魔法塔，资源仓库提供木材和铁矿。

### Tower

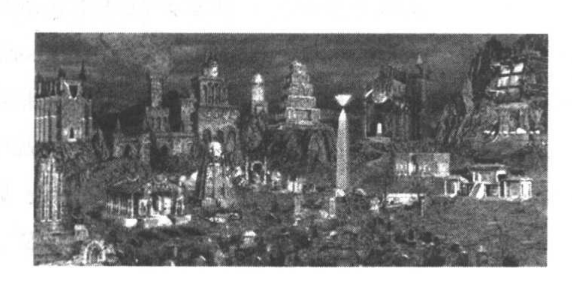


Tower 城堡中在一开始会有 100 多个小鬼，升级后很管用，可以应付初期的战斗；石像鬼不像 2 代中那么容易遏制远程部队了，它和铁皮人的作用都很一般；魔法师属于较强的远程攻击兵种，还可以减少英雄所消耗的 MP；神怪王很不错，哪怕只有一个神怪王，它可以对本方部队施魔法，战斗中一支神怪王部队可以施 3 次魔法，在军队中放上两个神怪王，运气好时它可以使出祈祷、魔镜这样的

高级魔法，就算是加速这样的初级魔法也很令人满意了；拿加女王的 HP 和伤害力都很高，攻击对方时又不被反击，是很可怕的部队；巨人和泰坦不可同日而语，泰坦的伤害为 40~60，比黑龙还高，近战不被反击和 300 点的 HP 使得它在顶级部队中不可小视。玩 Tower 城堡宝石比较重要，建造魔法师时需要各种资源 5 单位，所以要尽快找资源和抢矿，之后发展起来的 Tower 城堡军队还是很有实力的，另外 Tower 城堡城墙外边有 10 颗地雷，进攻时要小心了。Tower 城堡的资源仓库每天提供一个宝石。

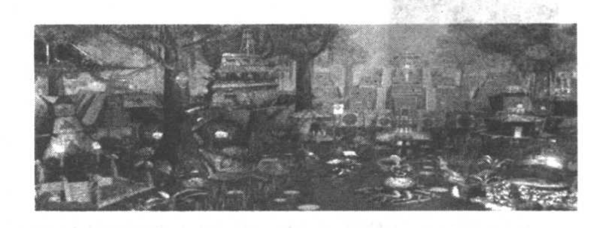
要注意的一点是那加女王这个兵种，它有点像前代中的九头蛇。因移动速度过慢，在实战中最好用来保护己方的远程部队。当然，如果有传送术，那就另当别论。总的来说，Tower 族是游戏中最强的远程作战种族。要用好这个种族，最好准备一个加弹药的战争武器。

### Necropolis



Necropolis 城堡的部队和其他种族有很大的差别。建议不升级出产骷髅兵的建筑，因为在战斗后复活的大量骷髅兵都是低级的，所以要攒出大量的骷髅部队还是不升级的好，一般骷髅兵数量上千后，伤害力是很可怕的；僵尸的速度极慢；鬼魂升级后可吸取敌人英雄 2 点 MP，初期战斗把它分成几个分队可以痛吸敌人的 MP；吸血伯爵是个好兵种，初期要是有几个的话，打起仗来会轻松得多，不过升级所需的 10 个宝石和 10 个水晶不太容易凑齐；地鬼是鬼族中唯一可以远程攻击的部队，威力也不小；地狱骑士的攻防和 HP 是 6 级部队中最高的，其诅咒能力和双倍攻击也相当可怕；幽灵龙的速度不错，老化魔法可使对方 HP 减半，只是其他指数有点低。鬼族的军队不可小视，大量的骷髅兵加上其他高级兵种，战斗力很强。它的一个特殊建筑 Cover Of Darkness 可使城堡周围很大一片区域被阴影所遮盖，使敌方长时间无法看清环境。鬼族的建筑所有资源都需要，初期有木材和铁矿就可以应付了，但要产出高级兵种一定要尽快抢矿。Necropolis 城堡的资源仓库每天提供一个木材和一个铁矿石。

### Fortress



Fortress 城堡的狼头怪和蜥蜴人都很一般，蜻蜓是个速度很快的兵种，其他兵种也一般。主要说一下强力蛇皮怪，这个怪物的 HP 有 70 点，很不好消灭。Fortress 城堡主要以地面部队为主，强力蛇皮怪在军队中占有举足轻重的地位。这家伙的特技很厉害，攻防又高，一下消灭不完就很容易出特技。此外，飞龙之王的特技疾病出现的几率也相当高，因此给人的感觉是这个族好像就全靠特技了。Fortress 城堡的资源仓库每天提供一个木材和一个铁矿石。

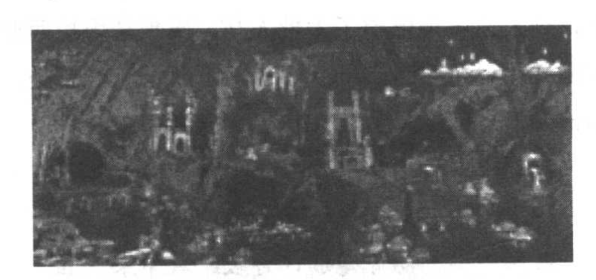
### Rampart



Rampart 城堡中的半人马战士的速度很快，在一级部队的战斗中往往谁先出手谁占优势，这一点在半人马身上体现得非常明显；矮人和树妖的速度太慢，用于守城还可以，带在军队中会影响英雄的移动力，在战场上的作用发挥也不大；精灵王的远程攻击不错，在作战中能起比较重要的作用；飞马的速度很快，还能使敌人施法时多消耗 MP，但建造生产它的建筑需要 10 个水晶，有点麻烦；金龙是不错的兵种，不怕像末日风暴这样的法术，只有

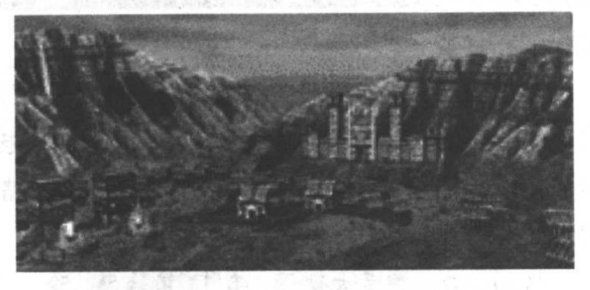
5 级的 Implosion 可以伤害它，不过比起黑龙还是差了点。玩 Rampart 城堡刚开始很耗木材，魔法公会、铁厂、市场的建造及半人马的升级、精灵的建造及升级都要消耗大量木材，木材不足会阻碍发展速度，之后水晶的需求更是很让人头疼。可以说使用 Rampart 城堡玩 Impossible 难度的游戏有点困难。Rampart 城堡的资源仓库每天提供一个水晶。

### Dungeon



Dungeon 城堡的部队中穴居人较弱，速度和 HP 都不高，初期战斗较吃亏；鸟妖的攻击方式很特别，鸟妖升级后被攻击时不被反击；邪恶之眼和美杜莎的远程攻击一般，近战却有优势，邪恶之眼近战攻击杀伤力不减半，而美杜莎可以将敌人石化；牛头怪的攻防和伤害力很高，是很不错的地面部队；再说说黑龙，强力魔法师带黑龙参战并用末日风暴魔法这个战术现在依然管用，强力力量英雄带黑龙参战也很难对付，可以说在 Dungeon 城堡的军队实力很大程度体现在黑龙身上。Dungeon 城堡的资源仓库每天提供一个硫磺。

### Stronghold



Stronghold 城堡的部队也没什么优势，妖怪和狼骑兵的 HP 太低，初期作战伤亡较大；食人魔的速度较慢；大鹏的速度和 HP 都不错，是 Stronghold 城堡战斗的主力部队，而且兵营建造起来也不难；独眼怪兵营的建造要 20 个水晶，比较困难，但它可算是除泰坦外最厉害的远程攻击兵种了；巨兽的攻防、速度都不高，但由于攻击时能够大幅度降低对方的防御，使用起来也很可怕，例如用它攻击防御为 30 的大天使，防御降低 80%后大天使就只有 6 点防御了。Stronghold 城堡的初期发展有点和 Castle 城堡类似，主要以木材和铁矿为主，但兵种的实用性却比 Castle 城堡差了不少，也是玩起来有点困难的种族之一。但别太轻视巨兽，在相同数量的大天使和巨兽的较量中，以双方英雄的攻防相同来计算，再除去士气和幸运点数的因素，大天使不是巨兽的对手，不论是一对一还是十对十。Stronghold 城堡只能造 3 层魔法塔，其资源仓库每天提供一个木材和一个铁矿石。兽人族的英雄有 4 点初始攻击力，因此兽人族的打法也很简单，就是靠肉搏给对方造成伤亡。玩兽人族的关键就在于尽快把投石怪造出来。只要一造出来，战斗就轻松了！

### Inferno



Inferno 城堡的一级地面部队是最弱的，发展又需要大量水银，开始不太好发展，不过火怪和魔王还是比较不错的。总的感觉地狱族（Inferno 族）和人类族比起来要弱一些。但各个兵种之间的协调性比较好。初期的小魔鬼数量很多，虽然非常弱，但在跟电脑打时却常常因为其数量的缘故而成为电脑的优先攻击目标，因此可说是用来吸引火力的好靶子。地狱犬通常舍弃不用，因为它没有特技，而且攻防都很一般。比较重要的兵种是出现在倒数第三的堕落者。这家伙攻防都还不错，但更重要的是它的特技召唤可以将一只己方的阵亡部队复活成低级长角恶魔。常用的方法是用低级的快速或飞行部队迅速靠近敌人的远程部队，然后让其阵亡，再用堕落者将之复活成较强的长角恶魔。地狱城倒数第二的火怪可是个好东西，这家伙自备了一个火盾魔法，所有攻击它的部队都会受到火盾的伤害，这还不算是它的反击，因此，可以将火怪视为可无限

反击的部队。最后是大魔鬼，它和大天使互相仇视，但这家伙明显干不过大天使。200 点 HP 也少了一些，因此要比大天使容易阵亡得多。地狱族的特殊建筑火之序列可以使来访英雄的法力提高 1 点，因此一定要修建！

## 战役指引

### 女王万岁

战役一：回家

我们先夺回了一个被毁的边疆哨所。知道很多人逃离了村子，信息匮乏，一切似乎都不可靠。根据幸存者所说，这场动乱起因于 Nighon 族的入侵。为了复仇并打败敌人，你要就地招募军队，拿下 Terraneus 城。

**技巧：一面将城堡迅速升级成首都，一面派英雄出海捡东西。**

战役二：天使之翼

在去往首都 Steadwick 的路上，一些农民谈论着北边一个称为 FairFather 的城堡。它在天使的保护下挡住了 Nighon 族的疯狂进攻。为了保住这支力量，你要消灭它旁边的所有敌人。

**技巧：招募路上的天使，占领 FairFather 城堡旁的两座天使之门，这样在第三天你就有七、八个天使。此关资源丰富，地图又小，容易过关。**

战役三：狮鹫崖

以往，Gryphonheart 国王的第一军团每年都会在狮鹫崖驯化来自各地的狮鹫，以备战事。有了它们，国王才统一了人类的大陆，建立了埃拉西亚王国。他曾认为土生土长的狮鹫是这块大陆上战争胜利的关键。对我们来说，要到达 Steadwick 城，狮鹫是必不可少的，所以要占领这里的 7 个狮鹫塔。

**技巧：7 座塔全在地图的最上方，中间隔着四座敌城，敌人在地下还有援军。**

### 战火纷飞

战役一：边界

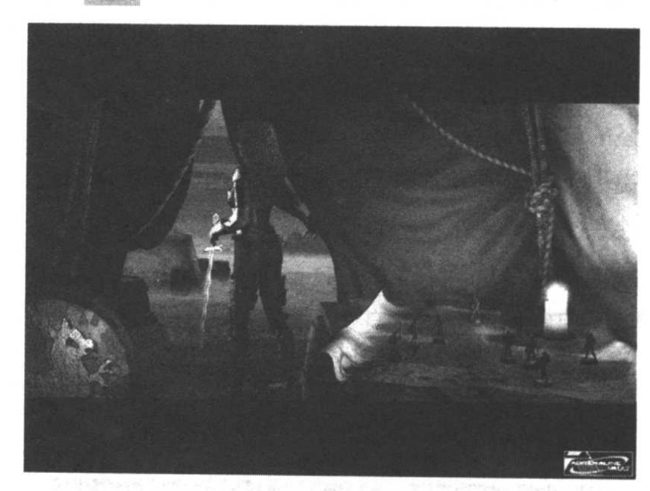
20 年前，在埃拉西亚的西部海岸经历了无数次冲突后，Tatalia 族被迫签署了停战协定。但现在 Gryphonheart 国王死了，协定当然跟他一起进了坟墓。Tralossk 国王不再有所顾忌，所以派你指挥先遣部队，就近占领所有矿产资源。

**技巧：你的目标是要占领地图上所有矿产。**

战役二：淘金

Barbarian 族在对抗埃拉西亚的历史中几乎从无胜绩，但在不久前的一次边界袭击中却取得了大胜，令人惊诧地俘虏了大批人马，原来是埃拉西亚大陆的灵魂人物 Gryphonheart 国王死了。于是，Krewlod 国王要求你为他掠夺 20 万金币。

**技巧：一条河流将地图上的陆地分为了三块，你所处的领地范围最大，共有三座城，另两座城的防守薄弱，可较早攻下来。在地图左上有很多堆金子（每堆 1 万单位），但由红塔守住，红塔在大陆的左上靠河边处。**



战役三：贪婪

埃拉西亚大陆上的抵抗软弱无力，他们只剩下几座城堡。而 Tatalia 人的扩张和 Krewlod 国王的挺进不可避免地碰到了一起。无论你选择哪一方，都将被另一方视为叛徒。

**技巧：这一关是大地图，有 11 座城堡。除了自己的 3 座外，中央 3 座，左上 3 座，左下和右上各 1 座。地图下方约 1/4 面积都是水，中间一条分水岭将它一分为二。占领全部城堡就能取得胜利。**

**地牢城与魔鬼**

战役一：魔鬼计划

为了攻克 Steadwick 和征服埃拉西亚，我们必需首先干掉栖息在东南海岸的金龙一族。来自 Eeofol 王国的盟友 Kreegan 国王拥有凶猛的将士，他们常以屠杀为乐，看来金龙王后难逃厄运了。

技巧：颜色金黄的那条金龙就在地下通道内，杀掉金龙就可以过关。

战役二：地下入侵

有报告称，一群 Erathis 王国的拥护者在南部海岸登陆了，还不清楚其军队的规模和统帅是谁。通过 Eeofol 的渠道，我们知道不可能是 Roland Ironfist。无论如何，计划不会改变。开始建设地下工程的最后部分，并加强东南沿海的力量，然后与 Nighon 盟军一起逼向 Steadwick。

技巧：此关的地上地下各有 4 座城需要你去占领。

战役三：Steadwick 的陷落

凯瑟琳女王已争取到了 Bracada 族和 AvLee 族的协助，她知道我军将扑向首都。必须在她到达之前占领 Steadwick。

技巧：Steadwick 在地图中心靠左上一些。要积累强大的兵力再去攻城，因为守城的英雄和部队都很强，也可用引蛇出洞、主力偷袭的办法取胜。

**解放**

战役一：夺回 Steadwick

探子报告 Steadwick 已失陷于 Nighon 和 Eeofol 之手，所有通往该城的地面关口均被封死。他们的援军也正源源不断地从地下通道赶去加强守卫。没什么好说的，与他们在战场上见吧。

技巧：此关从地面上无法到达 Steadwick，只能走地下通道。Steadwick 的守城部队不强，但沿途关口的黑龙会让你头痛。

战役二：与魔鬼共舞

Kreegan 的使节通知我们，他们已俘虏了 Roland，并勒索 100 万金币。无论能否证实这一点，女王都不愿出这笔巨款。经过对使节的"询问"，我们得知 Roland 被 Clan Kreeloh 关押在 Eeofol 区的 Kleesive 城。你的任务就是攻下它。

技巧：着重发展左下方的一座城堡，再向敌人进攻。可先依次完成访问老树和草屋得到的任务，能得到一本火系魔法书。敌人共有 5 座城，处于右中的 Kleesive 城堡的守军较强。

战役三：独立事件

Tatalia 族和 Krewlod 国王的军队在埃拉西亚西部鏖战了数月，仍未结束。相信他们均已两败俱伤。请你率领 Bracada 族剿灭他们，以帮助女王平息这场动乱。

技巧：6 座敌城都不难打，关键是你的移动力在沼泽地上会大打折扣，所以建议在开始时选择寻路技能。

战役四：地道与穴居

我们终于知道埃拉西亚是如何陷落到 Nighon 和 Eeofol 的手中了。他们指挥 Overlord 族挖了一个巨大的地下通道网，然后以压倒多数的军队突然出现在埃拉西亚的各个地区。现在，我们已发现了从 Nighon 到埃拉西亚的主通道在海底下。Bracada 族和 AvLee 族的军队也将参与战斗。

技巧：这是考验能力的一关，地图庞大，地下通道四通八达，敌人也很强。笔者就是在这关打出了单场战斗的最高经验约 2.4 万点。建议逐步培养出 3 个主战英雄。

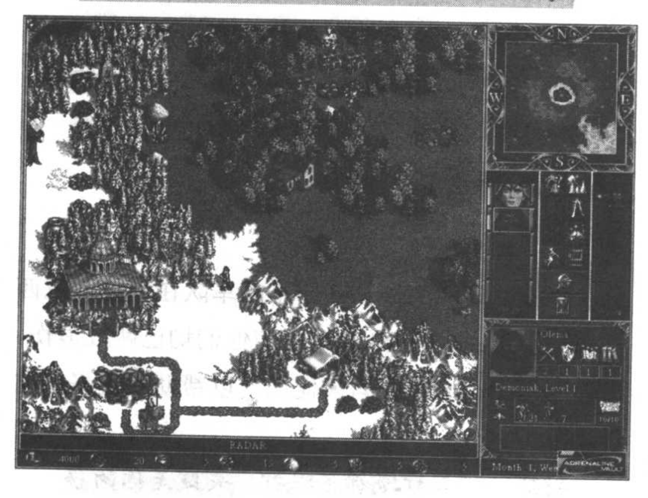
**国王万岁**

战役一：国王复生

我们本来早就准备横扫埃拉西亚，而 Nighon 和 Eeofol 前阶段的入侵给了我们意外的惊喜。埃拉西亚大陆上尸积如山，这对死灵巫师而言是个丰收的季节，也是个战争的季节。凯瑟琳女王是个强大的对手，为了击败她，我们需要一个比她更强的人。我们有一个颇具讽刺性的计划：找到 Gryphonheart 国王的遗体并将他复活，用他来作我们的傀儡统帅，那么他以前的臣民又怎会反抗呢？

技巧：先消灭左下方的孤敌，再依次完成

三处（老树、草屋、地下）的任务，把交换来的宝物 Spirit of Oppression 于 3 个月内带到已攻下的城堡 Stonecastle。



战役二：丰收季节

在对埃拉西亚发动大规模入侵之前，请在 3 个月内积累 2500 个骷髅兵。

技巧：此关没有敌人的英雄出现，只有河对面路上有些散兵游勇，为了收集骷髅兵，此关切记不能接受地图上的部队投降，你只能选择和他们战斗，并且需尽快提高英雄的召魂术技能。

战役三：惩罚

一个叫 Mot 的死亡骑士拒绝执行 Gryphonheart 国王的命令，对这样的“榜样”决不能姑息迁就。正好 Mot 离开了他的军队，趁机将他诛灭。

技巧：此关有 4 座敌城，Mot 躲在右下角的城堡附近。

战役四：不分昼夜

埃拉西亚就在我们面前，大胆出击吧。Gryphonheart 国王确实不同凡响，短期内就训练出了一批高级将领。虽然道德往往决定了战争的胜败，但对我们毫无意义。消灭敌人扩充我们的军队，不久后，Gryphonheart 国王又将重新统治埃拉西亚大陆。

技巧：地下没有城堡，地上有 5 座属于对手的城堡。此关的难度在于地图太大，对手反扑的次数多。

**献给父亲的歌**

战役一：安全通过

解放 Steadwick 后，凯瑟琳的怀疑得到了证实。她父亲并非自然死亡，而是被毒死的。这是将领 MorganKendol 的调查结论。死灵巫师找到了一个人，复生了 Gryphonheart 国王的肉体。国王如此强大，竟然杀了死灵巫师们的首领 Vilmar 国王，真正地接过了指挥权。现在，他命令军队朝我们开来！死灵巫师们无法控制这样一个他们自己创造的怪物，所以派了一个名叫 Nimbus 的使者前来，将亲口告诉凯瑟琳是谁杀了 Gryphonheart 国王。你要把他安全地带来。

技巧：打下 2 座敌城，光顾 3 个帐篷就能过关。

战役二：统一前线

你厌倦了这场战争，死灵巫师们也是如此，所以你们决心联合起来除掉 Gryphonheart 国王。你从未想过会与死灵巫师们并肩作战，但现在事实确实如此。

技巧：这是敌人最后的疯狂反击。虽然敌我双方各有 4 座城堡，但对方的主力英雄很强。地图上障碍物又很多，所以此关有一定难度。关键是集中力量击败敌主力。

战役三：为了国王和国家

Gryphonheart 国王的军队所剩无多，牢守在居城中。凯瑟琳将亲自参加这场艰苦的战斗，但由你来指挥整个战役。你必须无条件地遵守另一个命令，将领 Lord Haart 不能阵亡，因为你们已证实了死灵巫师传达的信息，他是个叛徒。Lord Haart 是 Vilmar 国王的忠实信徒，就是他奉后者的命令对女王的父亲下毒，所以女王对 Lord Haart 将另有安排。

技巧：只有 2 座敌城，且较弱。带着从上关得来的强大英雄，你可轻而易举地就把敌人搞定。

凯瑟琳女王带着 Lord Haart 进入了 Gryphonheart 国王的寝宫。面对着凯瑟琳，已是僵尸的老国王似乎感觉到了什么，竟然无法出手攻击，然后就看见 Lord Haart 倒下了，国王的灵魂终于得以安息。但这块大陆仍然无法平静。



**动乱的种子**

战役一：圣杯

人类与精灵们第一次联手抗敌就取得大捷。但我认为，他们在庆典完成回到各自的领地后，又会彼此冲突起来，所以我们应该思考如何确定这块土地的未来，而不是任由他们作为讨价还价的筹码。找到圣杯，然后你们才可能独立。

**技巧：**找到并察看 7 座方尖碑。赶往藏宝图所标的地点，挖出终极宝物圣杯（在地图正上方沼泽地里）。由于不能造兵，所以只能在野外兵营招募士兵和收降散落部队。

战役二：归家之路

对于独立，有人赞成，也有人反对。无论人们怎样，没有一个强大的基地，就无法抵御埃拉西亚和 AvLee 部队的进攻。请把圣杯带到 Welnin 城。

**技巧：**有些游散部队因同情而加入进来，这就是过关的关键。根据游戏中的提示，去收降他们吧。

战役三：独立

由于我们已走得太“远”，埃拉西亚和 AvLee 的部队正向我们开来。如果不尽快将 Welnin 建成首都，独立事业就会夭折，这片土地的人们将成为两个大国屠杀的对象。

**技巧：**此关开始时木材奇缺。在主城附近有四堆木材，加起来共是 10 个，然后需花钱再买 15 个，建首都的木材就足够了。但是要注意两点，一是先建市场，这样你可以买到木材；二是必须当天就把木材用掉。

## 建城心得

现在我们就来精确计算一下一级城堡升级到首都需要哪些建筑，得花费多少的金钱和资源。在主城一开始最低级的情况下，我们至少得花费 8 天的时间才能建出首都，建造的顺序一般是这样的：

一级主城→市场（Market）→兵器铺（Blacksmith）→魔法塔→

二级主城→要塞（Citadel）→城堡（Castle）→三级主城（首都）

总共的开支是：

Money：2500+500+1000+2000 +5000+2500 +5000+10000＝28500

Wood：5+5+5+10＝25

Stone：5+5+10＝20

大家从中可以看出，木头的需求量大于石头，不过都不超过 26，所以如果能在头三天里抢到伐木厂和石头矿，我们的资源就不用愁了。但是“一级主城”的建造不需要木头，因此我们在第一天的选择是：先拣主城附近的钱堆和宝箱，要是都没有的话就直奔离主城最近的伐木厂。一般 90％以上的地图中在主城的周围都有一个伐木厂和一个石头矿，而且不到一天的路程。要是运气好的话，我们第一天就能捡到 2000 大洋，并且占领伐木厂，这样的话 14 天内建成首都是肯定的了，而且还能提前一天来建造征集部队的建筑。

不过，这样做有一个缺陷，就是在头两周里你的兵力会很弱，要是敌人碰巧就在你主城附近，而且中间守路的野外部队不强的话，敌人很可能在两周内兵临城下。不过不要太慌张，敌人这个时候的兵力肯定不强，攻城术也不高，如果你建造出城堡的话，大可以躲在城墙后面凭借箭塔来消灭敌人。

最后，要提醒大家的是：战场上风云变幻，战机更是稍纵即逝，为将者必须随机应变。一成不变的打法对电脑可能时常奏效，但是与高手过招，主要看谁能抢先一步朝着敌手的破绽攻过去，胜负只在一念之间。

## 攻略秘技

按 Tab 键，键入以下字符串，再打回车：

nwconlyamodel = 立刻建出城里所有建筑

nwcsirrobin = 任务立即失败

nwctrojanrabbit = 任务立即完成

nwcavertingoureyes = 英雄部队里的每个空位都填上五个天使长

nwcantioch = 英雄获得弩车、医疗车和弹药车

nwcigotbetter = 英雄升一级

nwccastleanthrax = 英雄获得最大幸运

nwccoconuts = 英雄行动力无限

nwcmuchrejoicing = 英雄获得最大士气

nwcalreadygotone = 观看完全打开的藏宝图

nwcgeneraldirection = 打开地图

nwcshrubbery = 加各项资源

nwctim = 英雄学会全部魔法，且魔法点（spell points）变成 999

用了密码后等级为 cheater，得分为 1，排在最后。




游戏基本延续了《地下城守护者 I》原有的创意思路。故事发生在一个有骑士、怪物和魔法的世界，玩家将扮演一名穷凶极恶的地下城守护者，经营自己的地下城，抵抗阳光世界中人类英雄们的进攻或是摧毁其他地下城守护者的领地，依靠强权暴政使自己强大起来。扮演邪恶的反面角色一直是这个游戏的卖点之一，追求另类的 Bullfrog 满足了无数玩家性格中邪恶的一面，为玩家们所津津乐道。但是在《地下城守护者 I》中，故事情节的发展并没有在游戏的进程中体现出来，每一关的任务进行到最后都大同小异，无非是拼命的采矿、挖掘、升级、战斗，虽然后来 Bullfrog 出了《深入地下城》的任务版，但游戏整体的可玩性却没有大的提高。这次 Bullfrog 痛改前非，不仅在《地下城守护者 II》中设置了多达 50 个级别的单人任务，更重要的是使玩家的任务更加复杂化。地下城中最强大的怪物死神（horned reaper）在得到了 20 颗传送宝石增强法力后，就可以打开一扇通往阳光世界的时间传送门，你可以通过这扇门进入阳光普照的世界了。玩家的任务就是逐一找到这 20 颗宝石以完成进犯人类世界的计划，同时人类的英雄们也会想尽办法地阻挠你进入人间，因此游戏的进程更加曲折，情节发展丝丝入扣，对喜欢追随故事情节的玩家更有吸引力了。

## 地下城的建筑

**地下城之心**

费用：无

吸引的怪物：无

最小建议尺寸：5×5（方格）

这是第一座建筑，你有没有看到在它的中央有一颗红色的心脏在跳动？这是你的法力源泉，也是这里最宏伟的建筑——“地下城之心”。地下城之心是地下帝国的生命力所在。它是你权力的源泉，正是它从周围环境中不断地吸取法力并储存起来供你使用。而且它还能储藏你的一部分财宝。所以你要派好多的守卫来保护它，因为有很多人都在打它的坏主意。如果你的地下城之心被摧毁了，那么你的统治也就结束了。所以要竭尽全力，甚至不惜牺牲一切代价来保护你的地下城之心。如果你摧毁了敌人的地下城之心，你也会得到那个守护者储存的所有法力。

**巢穴**

费用：300（每一个方格）

吸引的怪物：所有

最小建议尺寸：1×1（方格）

巢穴是地下城居民们休息的地方。当一个怪物刚来到地下城的时候，它会径直走向最合适的巢穴并安顿好自己的家。每个怪物都会有一个自己的床位，当它受到伤害或是疲倦的时候会回到这儿来治疗或是休息。不过在建造巢穴的时候，要注意每种怪物的居住习惯。比如说，暴躁恶魔最喜欢吃小鸡，它会想在孵化室附近找到自己的床，以轻松地获得食物。自然，非常典型的敌对怪物（例如暴躁恶魔与骷髅）就不能成为好的室友。如果你让敌对的怪物类型居住在同一个屋檐下，你就会听到喋喋不休的抱怨，这会直接导致它们不快乐。

**孵化室**

费用：300（每一个方格）

吸引的怪物：暴躁恶魔

最小建议尺寸：3×3（方格）

孵化室中繁殖着怪物们的首选营养品——小鸡。当怪物饥饿时，它会自动的来到孵化室中吃个饱。这样不仅会减轻它的饥饿，同时也会让它更加健康。为此，你也可以把怪物扔进孵化室中，它吃饱以后才会离开这个房间。

**传送室**

费用：无

吸引的怪物：依赖于你的地下城

最小建议尺寸：3×3（方格）

传送室是允许怪物们来到地下王国的一种魔力之门。几乎所有的怪物都会从传送室被吸引过来，完成你交给的任务、成为你的忠实奴仆。能从传送室进入地下城的怪物种类依赖于已经创建的房间类型和大小。许多怪物只是仅仅不进入老旧的地下城而已，通常它们对于搬入何种地下城只有很小的期望值。一旦这些期望能够满足后，一个怪物就会从传送室中显现出来。



**图书馆**

费用：600（每一个方格）

吸引的怪物：法魔

最小建议尺寸：3×3（方格）

图书馆是地下城中学术研究的温室，是研究神秘技巧的宝库。法术的研究就在排满书籍的墙壁之中进行。法魔会积极的在地下城中搜寻图书馆，其他的怪物也会来帮助寻找。放入图书馆的怪物们在房间中的这段时间里会帮助研究。研究完成后，相应的法术就可以使用了。一旦一种法术研究出来后，就不需要再次研究了，当然法魔们升级法术还需要额外的时间。另外，如果一个敌人占领了图书馆，那么所有已经研究出来的法术都不能使用了，直到图书馆被重新收复或建好新的图书馆。

**守卫室**

费用：600（每一个方格）

吸引的怪物：黑暗妖精

最小建议尺寸：1×1（方格）

守卫室是守卫地下城外部地区的理想据点。这里是侦察兵发现敌军入侵后进行汇报的地方。放在守卫室的怪物会义不容辞的坚守在那里，很少离开它们的岗位（除非它们饥饿或需要工钱了）。除了管理守卫室，它们还会在地下城周围巡视，检查附近的守卫岗位。

**藏宝室**

费用：200（每一个方格）

吸引的怪物：龙

最小建议尺寸：1×1（方格）

藏宝室是你的小魔鬼用来储藏它们开采到的黄金和宝石的地方，在每个发薪日你的怪物们都会到这里来领取这些来路不正的工资。你可以用手拾起黄金，再扔进藏宝室来增加国库收入。如果藏宝室装满了，黄金就会存到地下城之心中。如果那里也满了，它就会留在它所落下的地方，但却不能算入你的总财富之中。如果你拆除一个藏宝室，留在地板上的金子都会落到空的方格上，等待着第一个路过的人把它拾起。

**训练室**

费用：500（每一个方格）

吸引的怪物：小恶鬼

最小建议尺寸：3×3（方格）

怪物们用训练室来提高它们的战斗技能。通过攻击假人和靶子，怪物会一分一分的增加它们的经验值。当怪物达到等级要求的经验值的时候，它会被提升一个等级。如果在怪物获得下一个等级经验值之前，把它从训练室中移走，那么此次它在训练中获得的经验值很快就会丢失。

**工作室**

费用：600（每一个方格）
吸引的怪物：洞穴巨人、暴躁恶魔（同样需要孵化室）
最小建议尺寸：5×5（方格）

工作室是承担所有生产工作的房间（例如制造所有的门、陷阱和守卫站）。放入工作室的任何怪物都会立即忙于为你的地下城制造基本的设备，除非它们等着挨打，或者你还没有指定要制造的门或陷阱。

**赌场**

费用：750（每一个方格）
吸引的怪物：恶棍
最小建议尺寸：3×3（方格）

经过了一整天的到处残杀后，再没有什么能比赌场中飞旋的转盘和一杯啤酒更能让怪物开心的了。作为守护者，你来决定赌场中支出的水平。如果把支出水平设得很高，怪物的快乐水平就会升高。如果支出很低，你坚持要挣更多的钱的话，那就要牺牲怪物的快乐程度了。

**竞技场**

费用：750（每一个方格）
吸引的怪物：无
最小建议尺寸：5×5（方格）

竞技场给怪物们提供了一个机会，让它们在激烈的肉搏战中证明自己的价值。你可以把敌人或自己的怪物扔进竞技场中，让它们参加一场不加控制的争斗，以获得在真实战斗情形下的经验。使用竞技场是免费增加怪物经验的好办法。

**神殿**

费用：3000（每一个方格）
吸引的怪物：黑暗天使
最小建议尺寸：5×5（方格）

神殿是怪物们庄严而虔诚地向黑暗神灵祈祷的神圣房间。除了能从这种虔诚中获得快乐，怪物们还会在祈祷的这段时间里产生法力。

**墓园**

费用：2000（每一个方格）
吸引的怪物：吸血鬼
最小建议尺寸：3×3（方格）

战斗中被杀死的怪物的尸体会被带到墓园，它们很快就会吸引吸血鬼的注意。每个腐烂的怪物都转化成吸血鬼的生命力，具体的数量取决于怪物活着时有多强大。一旦有了足够的生命力，一个吸血鬼就会从坟墓中出现。注意，拖到墓园去的死尸不能通过特殊物品来使其复活，也无法使用“唤醒死人术”来将它唤醒。

**刑罚室**

费用：1500（每一个方格）
吸引的怪物：黑暗夫人、黑暗骑士（加上竞技场）
最小建议尺寸：3×3（方格）

在刑罚室中，你可以让那些不听话的怪物和英雄们知道它们错误的后果是什么。放入刑罚室的敌人怪物很可能会投降，即使不投降，它们也会在临死之前透漏出一条重要的信息。劝降一个敌人怪物所需要的时间依赖于怪物的类型。

**监牢**

费用：750（每一个方格）
吸引的怪物：无
最小建议尺寸：5×5（方格）

小魔鬼会把不省人事的敌人怪物运到最近的监牢中，在这里它们就受你的意愿控制了。你也可以监禁自己的怪物，如果你坚持这么做的话。被投入监狱后，怪物们会逐渐丧失健康，直到归于无形。任何死在监狱中的怪物都会化作受你控制的骷髅。

**木桥**

费用：200
吸引的怪物：无
最小建议尺寸：1×1（方格）

木桥是可以使你的怪物轻松跨越水或熔岩的通道，并且是除了石桥之外能使你通行无阻的唯一选择。显而易见，由于它们易燃的特性，如果放置在熔岩之上，寿命就非常有限。

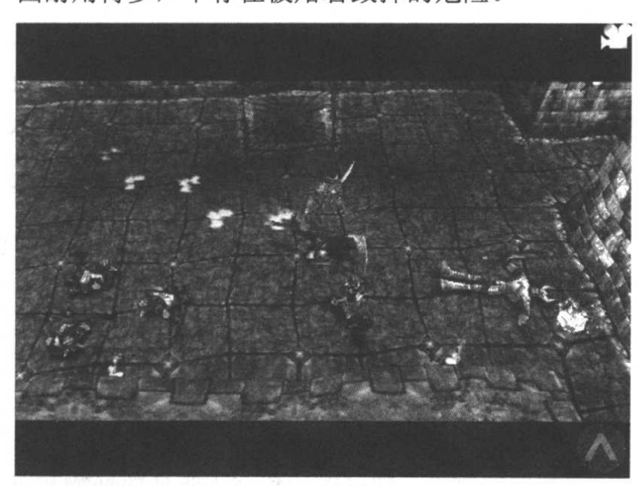
**石桥**

费用：500

吸引的怪物：无

最小建议尺寸：1×1（方格）

石桥也是怪物们跨越水或熔岩的通道，但却坚固耐用得多，不存在被熔岩毁掉的危险。



## 陷阱和门

首先我们来见识一下地下城中形形色色的害人陷阱。

**岗哨陷阱**

伤害：最小

费用：1000

这是一个贴着地面放置的大炮，能够向正在接近的敌人怪物发射具有魔法能量的闪电球。

**恐惧陷阱**

伤害：无

费用：750

这种陷阱会散发出迫近的、无法躲避的死亡的臭气。入侵者会感到巨大的恐惧，它们（偶尔出现的勇敢的武士除外）总是会立刻转身逃跑。

**警报陷阱**

伤害：无

费用：500

警报陷阱密切监视着入侵者的行动迹像，一旦触发，会立即向你报告。

**瓦斯陷阱**

伤害：小

费用：600

任何敌人怪物如果不幸走过一个瓦斯陷阱，就会引发陷阱释放出一阵稠密的有害气体，覆盖到陷阱周围广阔的地区。任何被毒气捕获的怪物都将受到伤害。

**守卫站**

伤害：无

费用：300

当不受欢迎的入侵者出现时，守卫站就会向你的怪物发出警报。附近友好的怪物都会冲过来弄个清楚。



**针刺陷阱**

伤害：一般

费用：750

针刺陷阱覆盖着像针一般尖锐的金属刺，能刺穿任何踏在上面的倒霉蛋。

**机关陷阱**

伤害：无

费用：300

这个陷阱用来触发其他不在攻击范围内的陷阱，或者同时朝向同一个目标触发一定数量的陷阱。

**巨石陷阱**

伤害：重

费用：1500

走进这种陷阱射程内的怪物，很快就会见到一块巨大的岩石带着巨大的隆隆声向它们滚来。一些敏捷的怪物可能比巨大的石头跑得快，但大部分怪物要想不被压扁，就不得不离开它们原来的方向而四处逃散。

**冷冻陷阱**

伤害：无

费用：1500

如果一队敌人怪物进到这种陷阱的射程内，就会有一股来自北极的冰冷气流爆发出来，把它们冻结起来。被这股气流捕获的怪物就无法移动或战斗了。怪物被冷冻陷阱捕获的时候，如果生命力低于健康值，就会被冻得粉碎而死亡。

**闪电陷阱**

伤害：重

费用：3000

这种陷阱能朝敌人发出具有魔法的闪电，从遥远的地方击中它们。

**烈火陷阱**

伤害：破坏性伤害

费用：5000

这种价格昂贵的小玩意能在一个广阔的半径范围内发射出魔法般的巨大火焰。任何位于烈火陷阱射程中的怪物都准备接受严厉的惩罚吧！

门在地下城中主要有两种用途。它们可以抵御敌人的进攻，也可以用来限制自己怪物的活动。门必须放在已占领的方格上，位于两面墙之间。

**木门**

费用：500

弹性：低

能很快也很容易建造，但不能抵挡较强的攻击，而用于控制自己怪物的行动十分理想。

**强化门**

费用：1000

弹性：一般

这是加固的木门，能够抵挡中等强度的进攻。

**钢铁门**

费用：1500

弹性：非常高

一种坚固的吊闸类型的门，能够经受长时间的进攻，使你有足够的时间来集合基本的防御力量。

**魔法门**

费用：6000

弹性：高

这种门对于搏斗型的进攻具有免疫力，只能被魔法的进攻所破坏。

**密门**

费用：1500

弹性：高

这种门对于自己清晰可见，但在敌人怪物眼中却被神秘的隐蔽起来。装在不想让敌人发现的房间上十分理想。

**路障**

费用：1500

弹性：一般

这种巨大的阻塞可以防止任何陆地上的怪物（包括自己的）经过，可以放在地下城的任何地方。飞翔的怪物和发射的攻击可以飞越路障。

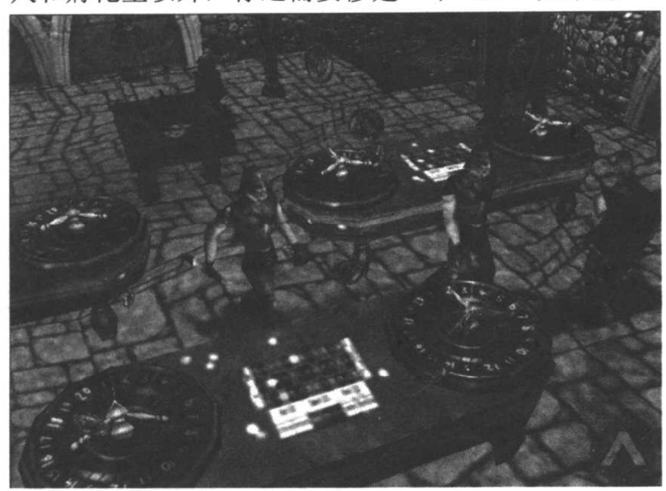
## 游戏攻略

**第一关 战场呼声**

和所有的即时战略游戏一样，第一关主要是让玩家熟悉游戏的界面和操作，因此几乎没有什么难度。建设你的地下城，指挥你的小魔鬼采集黄金，并在你的地下城之心附近找到一个传送室，修建一个5×3的巢穴和一个3×3的孵化室就可以召唤到小恶鬼。当你拥有足够强大的军队时，就可以向北方突击并杀死善良的领主安东尼奥，从他那里获得第一颗传送宝石。人类英雄也可能先进攻你的地下城，不过不用担心，他们的军队都是一些虚弱的小矮人，你可以轻而易举地消灭他们。关键在于不停的开采黄金，你的地下城之心能容下16000单位的黄金，可以保证你能随时扩建你的巢穴和孵化室。

### 第二关 强化

这一关你的目标是北方的歌唱国。除了修建巢穴和孵化室以外，你还需要修建一个 4×4 大小的



图书馆，召唤法魔来替你研究升级魔法，再修建一个 4×4 的训练场提升怪物的作战能力。注意从传送室来的怪物只有 15 只，要取得胜利必须重视使用有效的魔法。战斗过程中注意提防正义英雄一方的哈克族矮人，小心他们突袭你的地下城之心，索性在出击之前先消灭他们。当你的实力足够强盛时，进攻领主达琉斯的要塞并杀死他，抢夺第二颗传送宝石。

### 第三关 贪婪

这一关你将面对的是贪婪的游荡领主安法理修斯，他会在你的地下城收集到七万单位的财富时亲自来向你征税，消灭他以获得第三颗宝石。这一关中敌人的要塞十分坚固，而且难以寻觅，正面进攻只能自讨苦吃。安法理修斯的唯一弱点是贪婪，开采大陆中所有的金矿以引诱他从要塞中出来。不过不要太心急，当你的怪物不够差遣时，最好不要开采远离地下城的金矿。你需要修建一个工作室召唤洞穴巨人来制造门和陷阱，以阻止那些从英雄门中出来骚扰你的英雄们。这时你只能制造一些简单的木门和岗哨陷阱，不过已经足够用来保卫你的地下城之心了。此外，当你的黄金超过 16000 单位时，记得修建一个宝藏室来装黄金。当你的军队足够强大时，首先占领并破坏英雄门，扫除后顾之忧，然后专心对付安法理修斯。

### 第四关 狙击手

这一关中你需要运用附身术附身在一名黑暗妖精身上，带领一群编组的怪物冲入领主鲁德维格的要塞，抢夺他的传送宝石。鲁德维格龟缩在要塞中，由忠实的仆人鲍伯守卫，为了防止鲍伯召唤援军，你需要运用黑暗妖精的狙击能力，无声无息地杀掉善良的鲍伯。本关中，你不需要修建什么新的建筑类型，但可以在进攻过程中占领一个赌场和一个守卫室，怪物们可以在赌场中恢复士气，并且可以用赌博增加你的财政收入。在守卫室中怪物们可以保持警戒状态，不过要尽量缩短它们的警戒时间，否则它们会生气的。途中你有机会占领第二个传送室，得到 5 个新的怪物，集结你最精锐的战斗力量对付敌人。

### 第五关 恐惧

这一关中胆小领主康斯坦丁躲藏在城堡中，利用恐惧陷阱保卫自己。你冲进对方要塞的唯一方法是在王国的角落中找到一所监狱，在这里获得一大群骷髅，利用这些没有感情的怪物去毁灭敌人。注意敌人的军队中有巫师，他们的战斗力虽然不强，但是能给怪物治伤，使敌人的怪物恢复战斗力。另外在越过水面和熔岩时注意利用木桥，小心木桥在熔岩上长时间架设后会毁坏。

### 第六关 A 包围

你的任务是围攻甜水国领主铁盔的要塞并彻底摧毁它。你将得到美丽的黑暗夫人的帮助，她们威力巨大，但很容易受到伤害，要小心安排你的队列。这一关最麻烦的是没有传送室给你补充兵员，因此要慎重使用你的手下，及时给它们治疗伤势。另外，你可以修建一座刑室，把在战斗中抓获的英雄送入刑室折磨，让他们皈依于你的邪恶力量，这样不仅能获得新的兵员，还能获知通往铁盔城堡的秘密通道。战斗过程中，铁盔和其他的英雄可能会进犯你的地下城，可以在工作室中生产恐惧和岗哨陷阱对付他们。

### 第六关 B 溃败

和这一关的 A 部分大同小异，追击铁盔的残兵

败将，在铁盔进入英雄门以前杀死他。仍然没有传送室给你补充兵员，需要抓获在洞穴中巡逻的英雄们送入刑室进行折磨，以获知英雄门的位置，并让他们加入你的行列。

**第七关 洞穴**

在进入这一关以后，可以看见好多毁弃的地下城之心和失败的守护者，看来你面对的是一个强大的敌人。煤光国领主西格曼手下有许多威力无比的巨人，你可以想办法用移动快捷的怪物和远距离攻击魔法对付他们。通往西格曼的城堡有许多不同的道路，选择不同的道路会遇到不同的抵抗。可以使用恶魔之眼术或者派遣萤火虫进行侦察以看清未知的区域。小心周围的熔岩，你的火蜥蜴可以安然无恙的越过滚烫的熔岩。

**第八关 余波**

龙口国的领主提多打败了你的伙伴邪恶守护者丹提那，你需要接管丹提那荒废的地下城之心，重新发展邪恶力量，击败提多。这一关中你需要占领尽可能多的传送室以补充兵员。小心敌人的巫师。

**第九关 伏击**

本关的任务是在骑士穿越你的领土之前杀死他，抢到宝石。在骑士出现之前，尽可能多的消灭掉英雄前哨站，否则骑士将会在这些地方获得援兵。这一关要求你具有快速结束战斗和追击敌人的能力，因为携带宝石的骑士会尽量避免和你纠缠而快速地通过领土，所以快是完成任务的唯一秘诀。

**第十关 粉碎**

这一关中你要对付的主要是另一个地下城守护者——强大的亚兹曼恶魔，抢夺它手中的传送宝石。对于另外的英雄和妖精，要尽量避免战争，战斗发生后要迅速结束，集中力量对付亚兹曼恶魔。你可以从图书馆中获得震撼术的魔法，还能制造一种新的陷阱——针刺陷阱来防备妖精进攻你的地下城之心。敌人主要是妖精弓箭手，虽然它们远距离作战时威力巨大，但在和你的恶魔面对面的搏斗中则不堪一击。要取得胜利，速度仍然是最重要的，你一定要在英雄发现你之前组建一支军队。

**第十一关 大屠杀**

这一关由 A、B、C 三个部分组成，每一部分的出场人物不同，但进程大同小异。你的任务是消灭地下世界中和你一起发展壮大的另外四个邪恶的地下城守护者，为夺取下一颗宝石扫清障碍。这一关非常近似于联网对战模式，你生死存亡的关键在于快速地发展自己的实力，在敌人发展壮大之前消灭他们。采取的策略应当是先从实力最弱的一方开始，逐个消灭敌人，尽可能多占领传送室，壮大自己的力量。在此过程中你可以获得制造最坚固的钢铁门和机关陷阱的能力，小心使用，保卫你的地下城之心。另外，在冒着火焰的土地上作战时，注意使用你的火蜥蜴。

**第十二关 清除垃圾**

善良的领主野蔷薇已经被另一个地下城守护者玛拉基消灭，你的任务是在黄金森林中扫荡野蔷薇的残余势力，并从玛拉基手中夺取传送宝石。你需要占领一个墓园以召唤可怕的吸血鬼，还需要一群不怕死的骷髅来冲破敌人的防线。记住你的主要目标是夺取玛拉基手中的宝石，不要分散你的精力。另外，不要和敌人硬拼，集中主要力量迅速攻击核心地带，这样即使兵员较少也能获得胜利。



**第十三关 皈依**

在珍爱国，守护者美丽尔斯正准备杀死卡斯伯特的高级僧侣，并将他们转变为可以任意复活的吸血鬼来对付你。你的任务就是在美丽尔斯的计划得

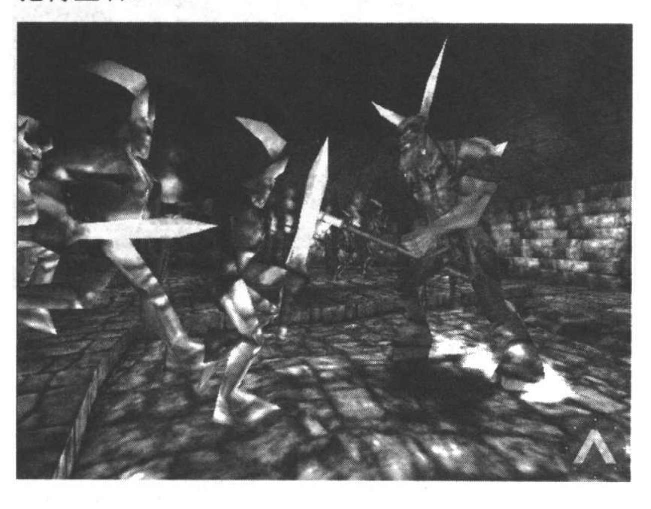
逞以前利用刑罚的方式使所有的僧侣皈依你，并且击败美丽尔斯，抢得传送宝石。僧侣们所在的大修道院位于那个只有三座桥梁与大陆相连的小岛上，你得争取时间。你的法魔们可以在图书馆中为你研究出叛变术，同时你也具有了制造冰冻陷阱的能力。但是对付吸血鬼最有效的还是僧侣，他们中间流传着杀死吸血鬼的秘诀，可以让吸血鬼不能够再复活。

**第十四关 收割**

这一关中你必须施展召唤死神的魔法，杀死和平树的领主泰伯伦。你将拥有召唤死神的魔法和建造魔法门的能力。不过施展召唤死神的魔法会大量消耗你的法力，所以你必须尽可能多地占领王国中的法力库，才能有足够法力充分施展你的魔法。把死神放在敌人要塞的东北方，然后再慢慢欣赏它的威力。这一关中还有另一种神奇的怪物加入你的行列，那就是恶棍葛梵斯，它的奇特技能能够帮助你获得胜利。

**第十五关 十字军**

这一关分 A、B 两个部分，但内容几乎一样。首先，你得解救被囚禁的黑暗骑士，解救过程中千万不要放走一个守卫，否则他们会迅速集结援兵赶来围攻你。然后在你的地下城中修建一个竞技场，让你的怪物在里面升级到更高的级别，同时尽可能多地占领传送室，增加你的怪物数量。当你的武力足够强大的时候，进攻精灵要塞，杀死领主佛斯特，抢得宝石。



**第十六关 匿迹**

为了对付国王集结的庞大军队，你必须躲到魔石堡领主的纯净之心城堡里去发展你的地下城，然后一点一点地蚕食纯净之心城堡，最后杀死领主，夺取宝石。首先你需要找到城堡中的黑色通道，在行动过程中注意用密门隐藏自己的行踪，避免和巡逻的英雄们交战。注意利用纯净之心的城墙发展你的地下城。你的法魔又为你提供了新的魔法——黄金制造术。你要隐匿需要具备制造密门的能力，此外你还可以制造闪电陷阱来保卫你的地下城。为了补充你所消耗的法力，你一定要找到法力喷泉，吸收它的能量。

**第十七关 天使**

这一关中你必须在一个血腥的竞赛中取胜，为了赢得黑暗天使的信任，你必须杀死二十名以上的英雄，以超过另外两名怀有同样目的的竞争者——守护者腐尸和哈尔肯。你必须尽快占领神殿和周围的区域，杀死尽可能多的英雄，削弱腐尸和哈尔肯的力量。一旦黑暗天使加入你，你不仅能得到这一关的宝石，而且可以利用黑暗天使的强大力量击败你的竞争者。不过千万要注意，即使黑暗天使加入了你的队伍，你也不能让他们生气，否则你会死得很难看的。

**第十八关 手足之情**

你在这里面对的敌人是一个家族的父子三人，不过不用担心，两个儿子之间不断地进行着内战，而父亲则一直忙于调停。因此，只要你迅速地消灭守护者和复仇者——家族中的父亲，就可以眼看着家族的其他两人自相残杀，从而轻松地夺得宝石。完成任务的过程中要注意利用对方的资源迅速发展自己的实力。你可以在你的地下城中修建神殿，在其中膜拜可以使你获得黑暗精灵的帮助，并且从法魔那里得到使用地狱火术的能力。此外，你已经能够在你的工作室中制造烈火陷阱了，好好利用它来保卫你的地下城之心。

**第十九关 拦截**

在这一关中，你将进入巴特使考特大地，国王

的三个儿子共同保守着有关珍贵宝石的秘密，俘虏他们，并使他们皈依于你的阵营。要留活口，并阻止他们从英雄门逃跑，否则你就要前功尽弃了。三个儿子虽然相当勇敢，但勇敢也是他们失败的原因。只要你够邪够恶够狡猾，他们就会乖乖地归顺你，在他们父王的领土上为你作战了。此外，如果你能将黑暗骑士找出来，那他也是你的人了。切记，不能杀人灭口，不能虐待俘虏（如果他们任何一人受伤，就会想法逃走）。

**第二十关 最后的战斗**

你的邪恶任务已经带你走了这么远的路，现在，你已到达心脏地带，通往阳光世界的路已经在等待你了。但是，必须将国王雷杰那德彻底杀死并阻止他重生，你才能打开通往属于英雄的阳光大陆的通道。这位国王和他的石骑士们的力量相当的强大，切断英雄的攻击路线是你唯一可行的战略，而石骑士的攻击会令你不知所措，去召唤死神吧，它是你击败石骑士的希望。而黑暗天使也会成为你的盟友，帮助你打开胜利之门。

## 游戏秘技

在游戏中输入以下密码前，先按下 Ctrl+Alt +C 键：

加钱：show me the money

显示地图：now the rain has gone

所有手下升到 10 级：feel the power

获得所有房间：this is my church

获得所有门、陷阱：fit the best

获得所有魔法：i believe its magic

获得本关的胜利：do not fear the reaper

**一个小 Bug**

在一个特定的情况下可以搞出一个影子小鬼！敌人看不见它，它可以把地板铺到敌人的任何地方，还可以破除任何机关！条件是要有 8 级以上的小鬼，在它用瞬间转移时从怪物栏里把所有的小鬼抓起来，如果时间正好的话，他正从某处消失，但在别处还没现出来，这时你的手里有所有的小鬼，但你的地板还在铺。这一招对付敌人特别有用！




## 攻略指引

### 第一关 柳溪村

主要敌人：死尸

任务提示：

Willow Creek 村庄受到攻击。消灭所有攻击者并护卫城镇中心。

攻略提示：

1、你可以命令战士停止冲锋，挡住敌方攻势，以给你的弓箭手更多时间射击，敲击空白键可以停止冲锋的士兵。

2、只有一名战士与死尸战斗将是一场苦斗，所以用弓箭手从远处干掉死尸会更安全。

### 第二关 营救

主要敌人：武士、死尸

任务提示：

1、在墓地中某一处关押着被俘虏的村民。找到并且释放他们。

2、护送他们到安全的地点。

攻略提示：

1、把你的弓箭手排成一列以集中他们的火力，并给他们明确的指示。

2、雨可能使矮人的手榴弹（Grenades）失效。

3、用弓箭手的刀子破坏栅栏；当然如果你真的情急拼命的话，也可以炸毁它们。

4、最好使坟墓不受干扰。

5、如果你没让任何一个墓地守卫逃走并敲响警报，会更容易救出人质。

6、如果你无法阻止守卫逃走，试试从不同的方向攻击他们，这会比从一个方向攻击更容易成功。

### 第三关 一条荒路

主要敌人：离魂客、捷鬼、死尸

任务提示：

1、城镇 Tallow 的安全就靠你了。跟随 Rarik 到城镇大门。

2、确保他（Rarik）活着到达城镇。

攻略提示：

1、如果 Rurik 离你的部队太远，停止跟随他，他将再度靠近你们。

2、没有必要杀死所有的敌人。

3、一次干掉一组敌人的部队。

4、把树当作掩护，以躲避离魂客射出的矛。

5、使用矮人对付像骷髅兵一样慢的单位最有效。

6、使用弓箭手对付像离魂客一样长距离攻击的单位最有效。

### 第四关 冲入裂口

主要敌人：武士、弓箭手、捷鬼、骷髅

任务提示：

1、突破男爵城堡外部防御。

2、让可隐形的探路侏儒偷偷进入城堡内，并降低吊桥。

3、进入这个城堡里解决战斗，然后找到进入 Keep 的大门入口。

攻略提示：

1、使用一到两个战士冲散敌方弓箭手的队形。

2、尽可能地让你的部队远离战火。

3、村庄的草地可当作火焰箭的助燃物。

4、探路的矮人在不碰触敌人、不攻击敌人、

不使用炸弹的前提下可保持他的行动隐密性。

5、探路的矮人必须等到某个守卫去打开侧面的大门后才可进入堡内。

6、越过吊桥时，好好利用你的战士保卫你的弓箭手和矮人。

**第五关 男爵**

主要敌人：弓箭手、武士、战士

任务提示：

1、男爵被逼至绝路，但是仍可能逃掉。守住 Keep 南侧角落的秘密入口。

2、追捕和杀死这个背信忘义的男爵。

攻略提示：

1、在较小的空间内，如门厅、走廊等地方使用手榴弹或者迫击炮，将造成更大的伤害。

2、在 Keep 中的大厅内有敌方弓箭手守卫着，你应该小心谨慎地接近。

3、弓箭对穿盔甲的敌方战士是不会造成伤害的，但爆炸对他却相当有效。

4、尽管 Baron 体型肥硕，但是移动却很快，从不同方向攻击他相当有用。



**第六关 Gonen 桥**

主要敌人：自爆尸、捷鬼、离魂客

任务提示：

1、你的队伍被黑暗势力所追踪。找到 Gonen 桥并通过。

2、Garrick 是你的白盔队长，他必须生存。

3、破坏你们通过后的桥。

攻略提示：

1、一直保持移动的状态；如果你没有快速到达大桥，你们将会有许多伙伴牺牲。

2、如果牺牲一、两个单位或者将他们抛在后面能够拯救更多其他的人，不要犹豫不决。

3、你的部队跑得比骷髅快，打不过时可以逃离战区。

4、有一条以上的路线可到达桥的位置。看看有没有指示的路标。

5、如果 Garrick 的生命力降低，治愈他。

6、游侠的斗篷可以让他避免被死尸麻痹，但是爆炸仍会对他造成伤害。

7、游侠能够治愈自爆死尸，防止它爆炸并使它变得无害。

**第七关 在云脊山脉上**

主要敌人：离魂客、骷髅

任务提示：

1、将你的矮人（Dwarves）带到世界结界（World Knot）。

2、利用矮人（Dwarves）修复它。

3、进入世界结界（World Knot）并逃跑。

攻略提示：

1、你可以利用快速移动的单位引诱敌人远离你的弓箭手，或者给你长距离攻击的单位更多时间去搞乱敌人的队形。

2、把矮人聚集在一起行动是一件危险的事。

3、让你所有的矮人一起修复世界结界（World Knots）会比较快速。

4、选择矮人之后，单击任何一块世界结界（World Knots）。矮人将被放在正确的地方，然后等待你的下一次命令。

**第八关 大图书馆**

主要敌人：雷魅、自爆尸、捷鬼、骷髅

任务提示：

1、.守卫图书馆入口，直到游侠（Journeyman）带回总法典（Total Codex）。

2、带着游侠（Journeyman）从世界结界（World Knot）逃跑。

攻略提示：

1、随时移动，并常常转动你的队形以对付敌人不同方向的攻击。

2、随时注意地图上的小红点，这样可以知道下一次的攻击目标在哪里。

3、如果你放弃图书馆前面这块区域，你将被判失败。

4、野蛮人（Melle Units）对付入侵的捷鬼（Ghols）最有用。

5、弓箭手和矮人从较高的位置发射武器，将会比平常射出更远的距离。

6.、用弓箭手对付构成严重威胁的敌人， 像雷魅（Fetch）和自爆死尸（Wights）。

**第九关 风暴之始**

主要敌人：Myrkridia

任务提示：

大船 Vigilance 停泊在港口。将 Alric 带上这艘船。

攻略提示：

1、在地图四周散布着增援的部队。

2、有许多路线可通往大船。直线前往绝不是最好的主意。

3、Alric 有三个强大的魔法可以使用，用来对付集群的部队最有效，按下特殊能力键并攻击其中一名敌人即可。

4、Alric 不用魔法时仍然是一名凶猛的战士，不要失去他。

5、不要去攻击不对你发动攻击的敌人部队。尽可能避开 Myrkridia。

6、身体受伤的 Myrkridia 将失去理智地攻击最靠近的单位，不论是朋友或者敌人。

7、港口在城镇的另一侧。

8、Alric 对闪电攻击具有极高的抵抗力。吸引敌人攻击 Alric，这样可以保护其他队员。

**第十关 登陆**

主要敌人：离魂客、自爆尸

任务提示：

1、岸上的大炮会攻击 Vigilance。你必须越过沿岸的防御并找到敌人大炮。

2、有两组大炮成员，杀死他们。



攻略提示：

1、利用野蛮人（Berserk）掩护弓箭手攻击离魂客（Soulless）。

2、当弓箭手在垂死边缘时，赶快治愈他。

3、不要在沙丘中浪费时间，冲破敌人的防线，直捣黄龙，向敌人的筑垒前进。

4、火焰箭用来对付离魂客（Soulless）非常有效。

5、有很多条路线可以离开海岸，同样地，也有不同路线可以到达敌人的筑垒。

6、一旦进入城墙内部，直接冲向大炮处。有两组大炮必须摧毁。

**第十一关 貂之森林**

主要敌人：野狼、野人

任务提示：

在充满敌意的森林中度过一晚。

攻略提示：

1、你可以远离火堆找到一个更容易防御的位置。

2、野狼移动非常快速。将野蛮人（ Berseks ）放置在矮人（Dwarves）和弓箭手（Bowmen）之间会是一个较好的做法。

3、砍下河边的某些植物后，可以找到游侠（Journeyman）用作治愈法术药引的曼陀罗草的根。

4、不要亵渎野人（Bre'unor）的圣地（圣坛、神殿）。

### 第十二关 伤心之阶山谷

主要敌人：离魂客、蛮力士

任务提示：

1、敌人部队一直在逼近。在敌人必经的山隘处埋伏，必要时向后撤退。

2、干掉所有的敌人。

攻略提示：

1、你可以将你的矮人和弓箭手放在山隘上方的岩石突出处，对敌人施以火雨般的攻击。

2、如果游戏一开始你就失去矮人的话，游戏后半段你将有一段很艰苦的日子。

3、把你的炸药留给野猪人（Mauls）。

4、如果时间允许的话，在一波一波的攻击之间，在地上埋设一些炸药。

5.利用快速移动的单位，引诱敌人到你埋设炸药的地点中央。

### 第十三关 欺诈者

主要敌人：离魂客，蛮力士

任务提示：

1、搜索冰河，找寻 Deceiver。在 Soulblighter 的部队杀死他以前找到他。

2、使用 Deceiver 的权杖并施咒以使他苏醒。

攻略提示：

1、游戏一开始不需要跟着游侠（Journeyman）走。

2、火球会随地形起伏而运动，因此将火球引到峡谷中，则可利用地形将火球造成的伤害减到最小。

3、跟随身上有权杖的野蛮人（Berserk），你能利用他将 Deceiver 复原。

4、试着引诱敌人，包括排成一列的法术士（Warlocks）在内，让他们互斗。他们越混战，对你越有利。

5、你能够成功地找到 Deceiver 而不杀死任何人。

### 第十四关 朋友

主要敌人：巨人、捷鬼

任务提示：

1、经过 12 分钟以后，你必须控制 4 面或者更多面的旗帜。

2、在任何时候，只要你控制所有 6 面旗帜，就算获胜。

攻略提示：

1、捷鬼（Ghols）不会袖手旁观，它们将攻击你的部队而且有可能重新夺回你所控制的旗帜。

2、你不必杀死巨人（Trow），但是杀死它会更快达成目标。

3、巨人（Trow）跑得比你更快，想要逃过他们是不可能的。

4、在你对付巨人（Trow）前，让你的野蛮人好好宰杀躲躲藏藏的捷鬼 （Ghol）。

5、几名弓箭手（Bowmen）能够对巨人（Trow）造成一定程度的伤害。

6、不要只用一小群人对付一个巨人，你需要一大群的野蛮人（Berserks）。

7、要派人保卫弓箭手（Bowmen）。

8、你没有足够的部队守卫所有的旗帜（Flags）。

### 第十五关 Muirthemne 的城墙

主要敌人：雷魅、Myrkridia

任务提示：

1、古代首都被黑暗势力的部队占领了。找到城墙的弱点，并派你的矮人（Dwarves）用迫击炮炮摧毁它。如果失去所有的矮人（Dwarves），任务算失败。

2、清除守卫这个城市的部队，并给空中的攻势留出空间。

攻略提示：

1、散布在城市四周的城墙碎片可以作为你闪避炮火的屏障。

2、你在一个地方停得越久，被炮火击中的可能性越大。

3、炮火将会落在部队的前进方向上，当你听到他们开火后，往相反方向移动会更安全。

4、将矮人（Dwarves）的位置排开一点或是交错放置，当那些在后面位置的矮人攻击时，可以让最靠近敌人的矮人有机会逃跑。

5、你的巨人（Trow）比你的矮人（ Dwarves）更容易被当成大炮的攻击目标。

6、不要太依赖巨人的力量，不过当你到达城墙时，你将需要一或两个健康状况良好的巨人。

7、城墙上有缺口的地方是最容易被破坏的。

8、为了能够攻击城墙，使用“攻击地面”（指定攻击）的按键（游戏默认是 Control 键）。

### 第十六关 皇冠

主要敌人：矮人、弓箭手

任务提示：

寻找在 Muirthemne 城市下面的墓地里的朱鹭王冠（IbisCrown）。你的游侠（Journeymen）至少要有一个存活，以找回王冠。

攻略提示：

1、当幽灵部队彼此互斗时，不要妨碍它们。

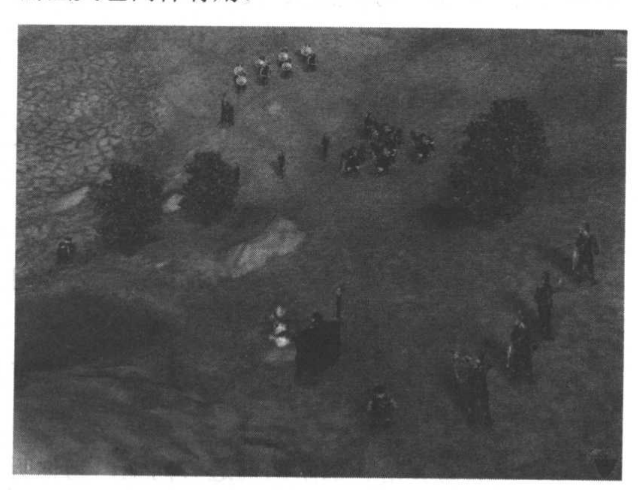
2、并非所有的幽灵都是怀有敌意的。

3、在地下墓地中有一些小土丘，你可以用它们作掩护对付长距离攻击的敌人。

4、到达王冠处有几条路线，每条路线有不同的危险。

5、如果你所面对的部队看起来十分厉害，也许还有另一选择，不必与它们正面冲突。

6、对付活的部队的许多方法，用来对付死掉的幽灵也同样有用。



### 第十七关 保卫战

主要敌人：Myrkridia

任务提示：

保卫 Muirthemne 的城墙，不要让任何敌人通过你的防御并深入城市中。

攻略提示：

1、 Heron Guard（游侠升级之后的身份）同样拥有治愈的法术，而且一样能够携带曼陀罗草的根（治愈法术的药引）。他们还能够拾起死掉的 Heron Guard 所遗留下的草根。

2、不要让捷鬼（ Ghols ）有机会在你的城墙边放置炸药（Satchel Charges）。

3、如果你无法保护城墙， 试着防止敌人从斜坡靠近城墙。

4、施法将大体积的敌人变成你的部队。

### 第十八关 遗物

主要敌人：野猪人（Maul）、离魂客、雷魅

任务提示：

重新取回 Tain。

攻略提示：

1、火是用来对付飘在空中的离魂客（Soulless）的有效武器。

2、用 Deceiver 的第二项法术 Binding Dream，将敌人转变成你的部队。你可以按下特别行动键（T），然后单击你要施法的敌人。

3、Deceiver 的法术对不死单位（如死尸、骷髅）无效。

4、绝对不要错失转变敌人的机会。如果你将位于敌人部队前方的敌人转变成我方部队，它们将回头并拖慢敌人前进的速度。另一方面，如果你转变敌人部队后面的单位，你便有可能在这场战斗中存活下来（赢得这场战役）。



### 第十九关 召唤者

主要敌人：雷魅、蜘蛛、Myrkridia

任务提示：

1、Tain 充满障碍和陷阱。你将需要 Dwarves（矮人）和 Deceiver 的帮助，让他们存活到最后。

2、找到和杀死 Summoner。

攻略提示：

1、矮人（Dwarves）能够捡起水晶。当矮人（Dwarves）靠近水晶原本所属的地方时，他将自动扔下水晶。

2、先利用矮人（Dwarves）的炸药伤害 Myrkridia，然后再派 Heron Guard（游侠升级后的身份）干掉他们。

3、如果你觉得雷魅（Fetch）相当碍眼，试着将靠近它们的 Myrkridia 转变成我方部队，让它们互相残杀。

4、有一个魔法物品是 Deceiver 能够捡拾使用的。

5、召唤者（Summoner）可以将你的部队传送到 Tain 的不同地区。

### 第二十关 谋杀乌鸦的人

主要敌人：野猪人、Soulblighter

任务提示：

在 Soulblighter 的营地中散布着被囚禁的部队。释放其他被囚禁的部队，包括 Deceicver。

攻略提示：

1、当你逃离牢房时，注意守卫巡视的路线。不要一次对付一个以上的野猪人（Maul）。

2、你不可能比捷鬼（Ghols）跑得快。干掉它们以防它们通知 Soulblighter。

3、你对 Soulblighter 所做的任何攻击都只是自取灭亡。

4、只要你一有机会，就将你的炸药及曼陀罗草的根补满。

5、你必须找到在营地中的一块水晶，可以用它来释放 Deceiver。任何人员都能够拿取它。

### 第二十一关 大坝

主要敌人：野猪人、雷魅、捷鬼、骷髅、弓箭手、自爆尸

任务提示：

Alric 率领部队顺流而下，不要让敌人将水坝炸毁而淹死 Alric。

攻略提示：

1、派一些野蛮人到敌方兵力密集处，破坏他们的队形，以免让他们对水坝造成威胁。

2、不要将矮人（Dwarves）放置在水坝上，以免他们不小心将水坝炸毁。

3、随时注意河岸和你部队的背后和两翼。

4、你的施术者（Warlocks）的第二项法术是混淆（Confusion）——一种防御性的法术。

5、受混淆的单位较容易被你的部队干掉。

### 第二十二关 Shiver

主要敌人：离魂客、Shiver

任务提示：

Shiver 和她的部队被困在峡谷中，杀死她。

攻略提示：

1、你所有的成员都是英雄，他们的攻击比一般的部队更长远、更精确和更快速。

2、Deceiver 抵抗 Shiver 法术的能力比其他成员更好。

3、有时快速移动的单位能躲开震颤梦（Tremor Dream），即 Shiver 的地震波法术。

### 第二十三关 孪生

主要敌人：雷魅、骷髅、自爆尸、Myrkridia、Soulblighter

任务提示：

Soulblighter 在河对面，杀死他。

攻略提示：

1、微缩地图上以蓝色显示的单位并不受你的控制。你能把他们当作战斗缓冲并且可以捡拾他们掉落的物品，但是，你就是不能在战斗中指挥他们。

2、当 Alric 使用剑时，不要太靠近他。

3、Alric 的剑用来对付大集团的敌人部队是一件非常强力的武器。

4、记住，你能够治愈 Alric。

5、Mohir 是以夺取肉体从而夺走生物生命的

一种暗黑生物。你能够在它们攻击或站立时干掉它们。

**第二十四关 熔炉**

主要敌人：离魂客、Myrkridia、Thrall、Soulblighter

任务提示：

Soulblighter 将粉碎 Cloudspine，Alric 必须与 Soulblighter 正面交锋并杀死他。

攻略提示：

1、Alric 仅有三个法术可以使用。遇上大集团的敌人部队，假如你的部队能够对付他们，就尽量不要用 Alric 的法术。

2、The Falling Debris Within Tharsis 不会对你的部队造成多大的伤害，除非是那些接近死亡的成员。

3、为了最后的大决战，尽可能保存你的部队实力。

## 游戏秘技

按住 Shift 键同时按下 NEW GAME 选项，即可选择所有 24 个关卡。




## 游戏背景

在 Army Men II 中 Sarge 消灭了 Mglar 少校，但 Tan 国的将军却还活着，在一旁看着他亲手制造的 Mglar 少校死去。他咬牙切齿，痛恨着 Sarge，发誓一定要把他杀死，于是就出现了 Army Men III。Tan 国将军为了报仇，就与某一天突然来到地球的天外来客——外星人强盗合作，再次向 Green 国发起进攻。咱们的主角 Sarge 又一次带领他的正义战士们击败了 Tan 军，保卫了祖国，并与美丽（在外星人看来）的外星人公主 Tine Tomorrow 一起打败了外星人强盗。

## 任务简报

### 第一关：SAVING SARGE'S SOLEIERS

任务简介：消灭这个区内的所有棕色敌人。

攻略指引：就地整理好装备后，消灭守在花园门口的两个棕色敌人，然后进入大院，发现有三个人质被敌人抓住，每个人质的旁边都有敌人看守。首先进攻右边的敌人，在进攻的时候要注意敌人会杀人质。当你救完所有的人质后，会有两个敌人赶来，消灭他们后就可以结束这里的战斗了。所有人都进入下一关。

### 第二关：BATTLE OF THE BUGS

任务简介：找到并摧毁棕色敌人的秘密基地。

攻略指引：一来到这儿就得到三个空降兵，集合好部队，开始向前冲锋。沿路消灭敌人并补充弹药，来到左上方，会得到一个直升机，它对以后的攻关有很大作用，所以不要轻易使用。往右走，在正上方捡到一个伞兵呼叫器，呼叫空降兵后率领全体队员往下前进，在右下方发现一个有洞的篮子，那就是敌人的秘密基地。当你靠近敌人的秘密基地时，就有很多敌人从秘密基地冲出来，在基地附近把守。注意基地附近的蚂蚁，如果你进攻它，它会袭击你。解决完敌人后，再炸毁秘密基地，任务完成。

### 第三关：SAND IN YOUR FACF

任务简介：找到进入 UFO 的入口。

攻略指引：部队来到此地后，立即向上转移以避开前方敌人的猛烈进攻。来到一个传图、呼叫器的旁边，H、Q 会告诉你 UFO 的入口在何处。整理好装备向上方进发，发现在 UFO 旁有敌人的大部队在守护，而且还有坦克。为了减少伤亡，Sarge 一个人前去消灭敌人。利用火箭筒的远距离攻击优势来消灭坦克，然后率领大部队一举歼灭守护在这一区域的敌人。Sarge 来到每个敞开或可见的入口，发现都被敌人封死，所以得另找入口，在找寻中突然发现沙盘前方有一小块裂缝，放上定时炸弹轰炸，发现入口就在这里，冲进去。

### 第四关：A BETTER TOMORROW

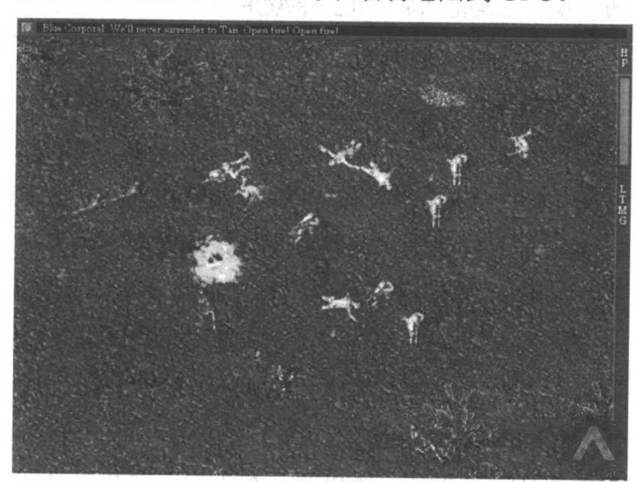
任务简介：援救 Tine Tomorrow，帮她解除掉 3 个野外力量发电机。

攻略指引：冲进来了，但这里看上去像是一片荒漠，并且似乎隐藏着危险。Sarge 就地找到了探雷器，并拿着探雷器向前方探去。在前方的路口附近有一片雷区，可这时却有两个敌人前来骚扰。迅速解决掉敌人，再清除完这片区域的地雷。

率领部队向前进发，遭遇一群外星怪物，消灭它们后发现 Tine 在下方被一群外星怪物围攻，快速赶到该处把 Tine 救出。Tine 要求帮助她解除掉 3

个野外力量发电机，她才能回到UFO。带上Tine，部队向前进发，来到地图的正上方，发现外星人的野外力量发电机在这正上方的大片空地之中。注意在进入大片空地之前的每一个入口，敌人都布有地雷。排光地雷后冲向敌人的阵地，解决掉所有野外力量发电机旁的敌人，让Tine到发电机旁，她会自动解除它们。在解除的过程中，外星人突然出现在发电机附近，要注意保护Tine的安全。

解除了一个发电机，发现另外两个发电机分别在地图的右中部和右上方。部队来到位于右中部的敌人基地，这基地居然有一架坦克在巡逻（对于巡逻的坦克不能用火箭筒远距射击），集中所有火力消灭这架坦克，然后再轻松解决掉发电机。整理好装备后一举消灭右上方的敌人。外星人的三个发电机全部解除掉了，Tine终于顺利地回到UFO。




**第五关：ALIEN ONSLAUGHT**

任务简介：保护好总部，防御棕色敌人和外星人的进攻。你必须保护36位市民中至少24位的安全。当Sarge和他的部队进入市民的家中通知他们离开后，市民将会从西南方的仓库中撤离。

攻略指引：整理好基地内的装备，坐上吉普车来到地图右下方的笔记本旁得到伞兵呼叫器，就地呼叫伞兵把守。马上会有小股敌人偷袭基地旁的AA Guns，注意保护好AA Guns，AA Guns会防止敌人从空中进攻。伞兵解决掉他们后，Sarge在各个地方找到各种重武器，歼灭把守在那儿的敌军。派一名军人来到这片区域，让他进入市民的家中通知他们离开。当部队开始解救市民时，棕色敌人将向这个区域进攻，所以你必须尽快让市民离开，躲过将很快到来的更强大的敌人。

敌人会从两面进攻你的总部并杀害市民，你的大部队把守好地图中下方这片区域，让市民尽快离开。而你开着坦克守好右上方，消灭所有来犯之敌。救援完这片区域后，把坦克调到中下方，再派士兵救出下方的市民。下方的敌人来得很猛烈，要一边消灭他们一边救人。这场战斗后，部队伤亡非常大，救治好伤员后把部队开到另一个区域，营救市民。这时敌人的进攻已经没那么猛烈了，不过还要小心敌人从市民的退路——西南方的仓库进攻，他们会待在那儿杀害市民。打退敌人的进攻后，当你把这36位市民中的24位市民救出这片区域后，任务就完成了。

**第六关：A FEW GREEN MEN**

任务简介：解决掉外星人指挥官，这样才能更好地保护市民们的安全。

攻略指引：为了把市民们解救出去，Sarge只好充当一次开路先锋。Sarge率领部队沿着浴缸上方进发，发现有一艘我军快艇停在那里，但浴池中有敌人的巡逻艇在池中巡逻。为了能限制住敌人巡逻艇的活动，Sarge独自在浴缸的左上方找到一瓶胶水，坐上快艇后用胶水粘住敌人的巡逻艇，然后轻松地解决掉它。消灭掉巡逻艇后，再干掉那两个在肥皂上的火箭筒兵就不成问题了。

在肥皂上装备好后呼叫伞兵，然后又坐上快艇把把守在浴缸下方的两个敌人消灭掉，在此得到迫击炮。集结好所有的部队后一举消灭守在箱子旁的外星人。这时发现通往下方的路被敌人的坦克守着，Sarge利用迫击炮把敌人的坦克消灭，并率领部队冲到下方，集中火力把敌人的巡逻车干掉。解决掉敌人的巡逻车后，要消灭这片区域剩下的敌人就非常简单了。快速歼灭守在附近的敌人，发现外星人的指挥官在右边转角的肥皂附近，全军赶到该处将其消灭，这就为市民的安全离开扫清了障碍。

**第七关：CONVOV**

任务简介：让剩下的所有市民都活着离开Foxtrotwhiskey。

攻略指引：Sarge 坐上一架坦克，一队敌人会马上疯狂的向他发起进攻。保护好运送市民的车不被袭击后，Sarge 开着坦克把那群士兵轧死。击退敌人的进攻后就要想办法消灭前面的所有敌人，保护市民安全离开。Sarge 开着一架坦克孤军深入，而其他的部队留在原地，防止敌人从后面袭击。来到肥皂附近，在那儿得到探雷器。Sarge 用探雷器把地毯附近的地雷全部清除掉后再回到坦克上，开着坦克把躲在马桶附近的敌人消灭光，再转向右方开路。右方区域有敌人的重兵把守，而且有很多坦克。利用远距离射击逐渐地把敌人歼灭，清除完道路上的障碍。就要来到 Foxtrot-whiskey 时，发现 Foxtrot-whiskey 前有非常强大的敌人把守。利用地形逐个一把敌人消灭干净，最后再把所有的市民运送到 Foxtrot-whiskey，安全离开。

**第八关：REALITY CHECK**

任务简介：保护好地图上指出的 3 个明显位置，每个地方都需要一架坦克保护，直到援军到来为止。护送 Tine 到游戏机上。

攻略指引：来到此地就发现前方到处是敌人，Sarge 登上了一辆坦克，快速消灭眼前的敌军坦克后，又发现在桌子的边上出现敌人的坦克部队，利用远距离射击把躲在那儿的两架敌军坦克干掉，然后回到自己阵地。由于要尽快占领地图上指出的 3 个明显位置，所以就要不惜一切代价从敌人手中把阵地夺过来。集中所有坦克部队，首先进攻最下方的阵地。先用全部火力解决 CD 盒旁边的敌军坦克，再轻而易举地收拾掉那些小兵后，占领这一阵地。

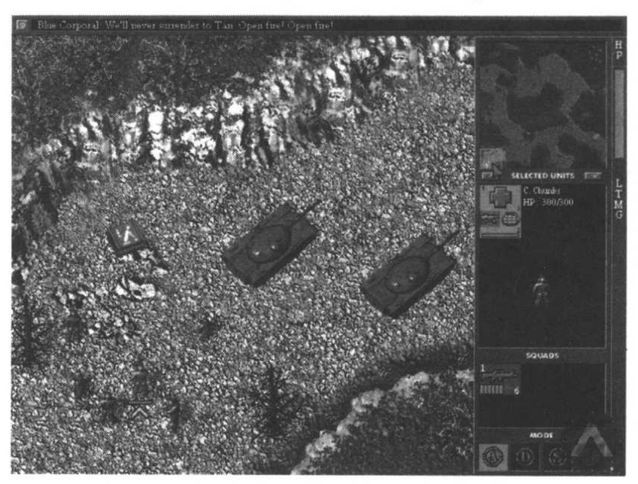
稍作修整，然后一鼓作气拿下左方的敌军阵地，在那儿还可以补充弹药。剩下最右边的阵地了。敌人阵地不仅有坦克守着，而且还有巡逻的坦克。研究好巡逻坦克的行车路线，当它要返回阵地时，杀它一个措手不及。占领完所有的阵地后，派部队分头把守阵地，注意每个地方都需要一架坦克保护。当每个阵地都有坦克把守时，敌人就会疯狂地向阵地发起进攻，要顶住敌人进攻直至援军到来。援军到来了，并得到 H、Q 新的命令，要护送 Tine 到游戏机上。不能让 Tine 回到外星人的星球，所以敌人会不惜一切代价来杀死她。敌人从中下方和右上方两路进攻，Sarge 带领部队杀出一条血路，把 Tina 带到援军集结地，再和部队回头把敌人歼灭。战斗结束了，Tine 和 Sarge 进入游戏机，到“美丽”的外星人星球去了。

**第九关：ALIENATED**

任务简介：找到外星人的实验室，并让实验室的计算机恢复数据地图。在这个世界里，有些东西非常危险。

攻略指引：终于来到了外星人星球，但这里却没有丝毫美丽，有的只是战争。一到这儿，敌人就把他们给围住了。集合好部队后开始向外突围，消灭完在前方的小部分敌人，发现有一队外星人战士被大股敌人围住，冲进包围圈与外星人战士会合，再集中全部力量消灭所有敌人。

由于得不到补给，部队伤亡很大，所以得找一些药品。部队先向左走，破开冰山，在山谷里找到了药品及弹药，补给完后部队继续向前走，沿路破开障碍的冰山并解决掉把守在山顶上的外星人。来到一些绿色物体附近，可总觉得这些物体有些奇怪，命令部队就地警戒，Sarge 一个人前往打探。Sarge 小心的穿过绿色物体群左边比较大的空隙，来到飞碟旁边，这时一群外星人强盗从飞碟中冲出，全力消灭他们后，继续向前进。敌人发现 Sarge 已靠近他们的总部，就蜂拥而出，Sarge 利用飞碟




一边绕着跑一边消灭他们，解决完后再命令其他的队友赶过来。集合好部队就直冲敌人的总部，轻易解决掉几个外星人后，发现敌人的指挥官正站在实

验室的计算机前，Sarge 冲向前正准备干掉他，可他却消失了。这时有一群外星怪物从下方的机器中出来，消灭他们后，外星人指挥官又出来了。艰难地把他干掉，再让 Tine 来到实验室的计算机旁边，把数据地图恢复好。

### 第十关：SPACE SAVIORS

任务简介：不惜一切代价，保护好外星战友的总部。必须让 Sage 和 Tine Tomorrow 坚持到战斗胜利。

攻略指引：这是一场艰难的防御战，敌人将以数倍于我军的兵力来进攻外星战友的总部。一开始让位于总部下方的一名外星人战士去夺回导弹车，他登上导弹车后立即轧死附近的敌人。回到总部，让 Sarge 和 Tine 都上车，这时敌人开始发起第一波进攻。

Sarge 开着导弹车把这群敌人全部轧死，接着马上返回总部，来到总部的另一门口消灭从这边进攻的敌人。第一波进攻结束后，让导弹车停留在那儿，防御敌人更猛烈的进攻。没过多久敌人又来了，而且还有红色指挥官。尽快解决掉这边的战斗后，赶回基地左边支援，把所有的外星人轧死。短暂地修整后，Sarge 开着车到地图的上下方各得到一个维修器，维修完毕又立即回到总部。Sarge 下车，把基地两边的门口附近都布上地雷。当他再次上车时，敌人发起了第三波进攻，这次敌人的进攻异常凶猛，无数敌人潮水般向基地门口拥来。

导弹车开到门口后立即发射导弹把敌人冷冻住，然后集中所有的火力把敌人消灭在门口之外。两边的敌人都消灭光了，正准备休息时敌人的空降兵来了，费了好大的劲才歼灭掉这群不速之客。再次修整部队时，发现剩的部队已经不多了，而且伤兵满营，可战斗还没结束。一会儿又发现有敌人在移动，命令全军做好战斗准备。当敌人来到门口附近，导弹车开火，部队远距离射击。轻易地把他们给干掉后，又马上到另一边门口等待着敌人。消灭了这两个黑色指挥官后，艰难的保卫战终于结束了。



### 第十一关：ALIEN DOWNFALL

任务简介：找到并消灭外星人最高统治者。

攻略指引：终于来到了敌人的总部，集合好部队后派出外星人战士的导弹手到队伍的前方，让其他战友在附近保护，快速解决进入房子的敌人。然后导弹手利用导弹射程远的优势消灭掉位于前面房子中的敌人，顺便再把两房子里的外星人也消灭掉，好让 Sarge 进入这两间房子去补充装备。

尽快结束前面房子的战斗后，全军进入这个房子，用同样的方法解决掉前面一间房子的敌人。来到了敌人总部的中心，为了减少伤亡，让其他队友待在原处，Sarge 单独前往。Sarge 绕过敌人的总部中心，在中心旁消灭一个守在那儿的士兵，得到一把激光枪，继续向前跑去，到地图的左上角处得到补给。这时守卫在敌人总部中心的指挥官发现了 Sarge，Sarge 马上呼叫外星的空降兵来援助。集中火力，一边补给一边击毙敌人的四名指挥官。此时敌人只剩下了总司令，把所有的部队集合后，一举把这个终极 Boss 消灭掉。战斗结束了，外星人战友终于迎来了和平。

## 游戏秘技

在进行游戏时，可以按下 Backspace 键然后输入以下代码：

!rate me：显示 FPS

!full monty：无敌加上物品

!captain scarlet：无敌

!henry：得到 30 个喷雾杀虫剂

!harsh language：得到 20 个苍蝇拍

!here's a lockpick：得到火焰喷射器
!mib：中士得到激光枪
!this one goes to eleven：得到 3 个汽油弹
!hey stifler：胶水无限
!one time：得到 3 个棒球
!spiny norman：得到 3 个铁锤
!let me down：中士的血下降到 0
!rate me：显示 FPS（每秒帧数）
!roody：pooh 无限空中支援
!the meek：本关失败
!cut to the chase：本关胜利
!mona lisa：得到随机物品
!florence：血包无限
!johnny ricco：得到 3 个伞兵
!peep show：得到 3 个侦察兵
!heavenly glory：得到 3 个空中打击
!yippee：得到一个来复枪狙击手
!penny：无限 M80's
!hey dante：无限烟雾剂
!the sun：无限放大镜
!whistle and flute：中士得到高射炮火
!i woke up this morning：得到 9 个蓝色伪装
!no sunblock：得到 9 个棕褐色伪装
!incognito：得到 9 个灰色伪装
!i got two words for ya：得到扫雷艇
!haunt haunt haunt：得到 10 个炸药
!sprinkles：得到 30 个地雷
!i like to keep this handy：无限火箭筒
!patty melt：无限火焰喷射器
!you want some：无限手雷
!door：移动到中士的位置



## 动作冒险类

劳拉——这个名字几乎可以说已经家喻户晓了，随着《古墓》系列一代又一代的推出，我们也随着劳拉进行着一次又一次的冒险。




记得几年前一个奇特的游戏 MDK 给了 FPS 游戏一个全新的定义。游戏中那广阔的场景，滑稽可笑的动作给人一种全新的感觉。在几年以后的今天，我们终于盼来了该作品的续集。在 I 代中 MDK1 只能使用 Kurt，但是在本作品中你将有机会同时拥有著名的 Dr.Hawkins 博士和小狗 Max。由于他们的能力不同，你在使用他们对付敌人时，策略上会有很明显的差别，这样便带来了更多的乐趣。

对各个角色的操纵有所不同：Kurt 主要的特点就是能利用头上的瞄准镜进行狙击射击，而 Max 能利用各种枪械进行攻击，Dr.Hawkins 博士是利用物品组合产生攻击性武器。

## 游戏键位的设定

在进入游戏厮杀之前还是先熟悉一下游戏的键位吧！

由于游戏拥有三个主角，并且每位主角都有自己的特殊键位，所以下面我们分公共键位和特殊键位来介绍。

共同操作键：

- 前移： Up ↑
- 后退： Down ↓
- 左边移动： Left →
- 右边移动： Right ←
- 往左转动：Z
- 往右转动：X
- 往上看：Home
- 往下看：End
- 枪击/移动方向：鼠标左键
- 跳动/飞翔：鼠标右键
- 快速存盘：F6
- 快速读盘：F7

游戏在三位主角特殊键的设定上采用了一个特殊的方式，即玩家自己设定。按一下 Esc 键后，选择 Control 进入下级菜单。在最下面的控制菜单里面我们可以见到三个特殊的选项：Kurt、Max、Dr.Hawkins 三个人的特殊键，在这里面的键都是可以修改的，只要你用鼠标单击要修改的键，再在键盘上按要使用的热键就行了。

Kurt 的特殊键：

进入狙击模式（sniper mode）：空格键（系统默认）

镜头放大：zoom in

镜头缩小：zoom out 转换到爆破子弹 inventory left

转换到普通子弹：inventory right

使用物品：use item

小狗 Max 的特殊键：

从左边开始选择物品：inventory left

从右边开始选择物品：inventory right

使用所选择的武器：equip weapon

不使用选取的武器：unequip weapon

跳动 tetpack throttie：鼠标右键

Dr.Hawkins 博士的特殊键：

从下往上选择物品：inventory up

从上往下选择物品：inbentory up

选择左边物品进行使用：select left hand

选择右边物品进行使用：select right hand

## 游戏攻略指引

### 迫降

躲开敌太空舰发射的子弹和导弹，然后熟练操作，遵照指示去做即可。射击门中间的能源球打开门（使用 Kurt 时要注意寻找这种能源球），跳下第一个通道，用狙击模式射击敌人手中的标靶即可打开防护门。进入下一个通道后跳到空中滑翔的平台上，先别急着跳下去进攻敌人，坐漂浮的平台在空中会有一些血和东西可吃。然后跳到地上，消灭掉敌人后用狙击枪射击平台下面的能源球就能打开通往上面通道的门。然后乘通道旁的风扇飞到通道上。天花板上的自动机枪可以用狙击枪从远处打掉。在下面通道里的敌人放出的子弹有一定的导向功能，要注意。打倒它们后上到左侧的屋子，在墙壁的中间有开门的能源球。到了外面的大房间后注意天上有几个能源球，都打掉后房间中间的风扇就会打开。




飞到顶后先干掉在天上盘旋的飞机，然后用狙击模式将 Sniper Mortar 从天花板上扔进去，对面的房间就会被炸开。依次到最后的一个大管子型的平台上，从侧面绕到后面去。然后从管道到达最后一个平台，被风扇吹上去后就见到第一关的 Boss 了。先狙击掉在空中漂浮的能源球，不要跟地上的小怪物多缠斗，它们死后还会出现新的怪物。然后对准大机器正中间的洞会发现四个能源球，将它们击坏后继续攻击中心位置的能源球，敌人的大机器就会打开，操作的怪物出现了，别客气，好好地教训它。命中几枪后敌人会从机器里跳出来，然后就简单了，只要当敌人举起拳头时小心跳起来躲开它的震动攻击就可以了。击毙敌人后 Kurt 和博士之间的通信却受到了严重的干扰，趁 Kurt 和博士通话的时候，一个巨大的怪物 Shwing 将 Kurt 打晕过去。为了拯救出 Kurt，同时为了消灭干扰源，博士派出了 Max。

### Max

Max 的飞船失控，你要操作它避开太空中的陨石群。Max 有四只手，捡起地上的三把枪，然后用使用键装备上，这样 Max 一共就有四把手枪同时开火。射击墙壁会发现有三处墙壁能打破，先随便选一条路走吧。走飞船前的路，小心别惊动了四周的敌人，抢到房间中间的 UZI。不要恋战，敌人是无穷无尽的。一直往前走，碰到不能开动的门就用枪打开。最后捡到喷气背包后飞到天花板上（在这个房间还有另外两个问号门，每次碰门都会随机地给你血或者是打你一拳）。打掉天花板四周的自动机枪后就能打开这一层的天花板，依次到达最顶层。

到最后的时候补给喷气背包的能量壶已经不是在地面上了，所以在空中补给时要更加小心，千万别一次把所有的能量全用完了，飞去补给时至少要留下 40 点的能量。飞到顶后会见到 Boss 是一个大球，被它的光射中也会损血，所以认真点对付吧。可是打败敌人的 Max 也被 Shwing 给抓获了，敌人也开始进攻博士的飞船了。虽然博士手无缚鸡之力，但是也只好亲自出马了。

### 博士

因为博士没有任何攻击力，所以只能充分利用他的智力组合各种物品来攻击敌人。

在房间里得到土司机和面包，冰箱里有可乐，在吧台有抹布和酒。选择好要组合的物品后用鼠标

左键来组合。用衣服和酒瓶能组合出燃烧弹，以后捡到火机后就能攻击敌人。

到厕所（白色台阶的门）方便时突然发生爆炸，从漏水的地方得到管子和烘干机。然后到控制室控制台的右边台下得到软管，用管子和烘干机做出吹风机。到休闲室（绿色台阶的门）用吹风机将异型吹到吃人花下。吃人花为了感谢博士给它这么好的食物，将博士的土司机放到它旁边的液体中浸泡一下得到原子土司机。现在博士有了自己的武器了。

乘坐电梯下楼后从中间的管子走到头，然后跳到左面的管子上，向下看可以见到管道有一处漏水的洞。跳到缝隙旁边的横梁上，用软管和管子修补缝隙。缝隙修补好后水位下降，这时候你可以将管道后面的电源线拔掉，得到电源线。用电源线和管子做出梯子，使用梯子就能回到管道上，在你的右侧就是一个通道。下去后又来到一个全是管道的房间。继续在红X处使用梯子。然后跳到前面的横梁上，朝左走，跳到中间的短梁上就进入下一个通道。消灭掉房间里的异形后，依次从最低的横梁渐渐跳到高处。沿着房间边沿的裙边进入下一个通道。小心地跳到下面的横梁上（这里不可避免的要损失一点血）。

在下一个房间仍然是从低处的横梁跳到高处的横梁上，最后跳到电梯上。上到顶端后跳到横梁上，然后小心的跳到后左侧下面的管道上。进入下一个通道。注意这里的第一个横梁和第二个横梁之间有一条很大的缝隙，不小心就会掉下去。左拐弯后从红X处使用梯子到达高处，然后跳到下面的通道里。沿墙边走最后到达飞机库。沿左侧的上坡到一个小房间，从桌子上得到打火机和金鱼缸。

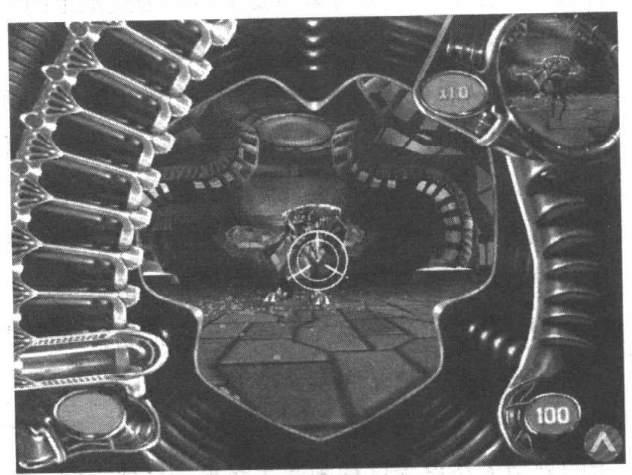
然后回到大厅，将金鱼放到大厅中间的水洞里，你就能操纵金鱼在下水道中去打开隔间的开关了。用鼠标操纵方向，左右键用来控制加速，但是加速后会有一小段的休息时间。注意在水中要小心刺球和那条大鱼。隔间打开后消灭房间中的敌人（要先消灭掉中间生产异型的母巢）。坐电梯到上面的房间，消灭掉大异型。

在房间的另一端有一个把手，跳起来将把手顶起后飞船的外层门会打开，这时候你会被强烈的气流吸引而飞出外太空。为了避免这一点你要用你马上会捡到的磁铁和软管组合，将自己牢牢地吸在地板上。就这样还不够，你只有 12 秒的时间逃离真空房间。趁这机会赶紧把刚才倒空的玻璃鱼缸套脑袋上暂时保命吧。

出来到外面的甲板上后小心避开右侧外星飞船的攻击，通过甲板来到飞船的发动舱见到异型Boss。这一关的Boss有防护罩，无法对它实行普通攻击，只能先顶起房间一侧的把手，然后到房间另一侧顶开另一个把手，从把手旁边的传送门回到房间这一侧，看准异型 Boss 正好在能源流中间附近的时候踩下去，用加强的能源流对它进行攻击。每次攻击完后都必须再顶开把手。消灭掉敌人后电脑将Kurt传送回飞船，但是他却被敌人扒了个干净。为了拯救 Max，Kurt 再次被博士强行送回外星飞船。

**拯救 Max**

打掉墙上的控制器然后打掉玻璃门，先不要急着出去，将敌人一个一个地引诱到门口消灭掉后再出去就会轻松许多。到对面的门里，悬在空中的管道中间也有许多好东西可以吃。然后用狙击枪击毁地上的能源球就能进入下一个房间。




在房间中间有一条很高的旋梯，在上去前先用狙击枪干掉守卫的防护球。注意要先使用 Sniper Shield 来保卫自己。Sniper Shield 在进入这个房间的通道两侧。当步入旋梯下侧时才发现原来是一个风扇，击毁风扇下的能源球就能打开风扇。飞上第二层后可以看到旁边有四个小球，依次从最近的球

开始狙击，每击中一个球就会打开一个平台，抓紧时间跳到第四个平台上，你的前方就是下一个风扇。击毁下面的能源球然后赶紧跳到风扇上去。飞到最高处然后飞到远处的红色平台上有，那里血和Super Chaingun。

再回到第二个风扇上。先跳到旁边的固定平台上，射击上面的三个球。然后赶紧乘坐上升气流飞到球上的能源平台。抓紧时间飞到风扇上。这时候平台已经消失了，再把它打开，飞到中间的那个平台上（因为这个平台持续时间最长）射击风扇底部的能源球。在这里一秒种的疏忽都会导致失败。所以多练习几次吧。

再飞上去的话就到达最高层了。吃掉入口两侧的东西后来到下一个房间。在这个房间里利用在空中飞行的热能球和墙壁四周的凹陷飞到高层，同时还要躲避开高处那个防护球的攻击。用狙击枪固定住热能球，然后乘滑翔伞并利用球上的热能飞到更高处。跳到凹陷处上再击中热能球使它移动，依次到达高层。离自己最近的热能球要放低一点，离自己越远的定位越高。

到最高后小心第二个门，门后有无数的自动炮，不要恋战。使用Sniper Shield然后左右平移干掉敌人。在下一个房间里不要贸然地去捡地上的东西，那是一个圈套，在左上角和下面有两个怪物，消灭它们以后再去捡。下台阶后在右侧的门里有血，但是这次不要再碰问号门了，因为这里全部都是拳头。在左边的房间里先把放冰球的家伙干掉，它的威力最大。然后是像竹笋一样的异型，它会利用精神攻击。最后用狙击枪命中机器人的头部，等绿色的液体流出来它就死了，否则你把它打倒后过一会儿它就会再次站起来。

在舞台上左右移动一下（就是跳舞），观众席上的异型无法忍受这种刺激跳起来。打死它们，舞台后就是出路。外面是一个广场，消灭掉敌人后从后面的门往里走。门里有三个冰球怪，小心！后面的房间有四个通道，每个下面都悬挂着一个自动防卫炮，先用狙击枪打掉它们（这里的自动防卫炮必须要好几枪才能打掉），下去后干掉两个冰球怪。风扇就在房间的中间。在你进来的通道右侧的通道能捡到手雷，从左侧的通道出去，第二道门后依然是几台自动炮。后面有一处悬崖，悬崖后面会不断的出现怪物。利用上升气流能吃到手雷，飞到通道旁边的小门后面还能再捡到东西，在通道的两边都有这样的小门。然后站在小门前的突起上跳回通道。

在对面的通道两侧有一个小标志，用狙击模式的Bonus Sniper Bullets射击这个标志就能反弹回去击中能源球。依次击中两边的能源球后原来折叠的桥就会打开了。后面的通道里还有几台自动防卫炮。最后来到一个大广场里，先把四周的东西和血吃饱，进入中间的小房间里会发现Max被倒吊在空中。

救出了Max，但是那个巨大的Shwing又出现了，它将房顶揭开又抓走了Max，为了救出Max，只能打败巨人异型了。首先是在房间里，敌人会用拳头击地，在它击地的时候必须跳起。然后敌人的眼睛会放出激光，射击它的眼镜。来回几次房间倒塌了。然后必须射击敌人抓住Max的手，命中四次后敌人就会放回Max。敌人的攻击方式是：眼镜射激光、放出会爆炸的虫、跳过来踩你。躲避激光很简单，爆炸虫也可以在它落地前消灭它。放回Max后注意原来在墙上的把手，上面有能源球，当敌人走到把手附近时射击能源球，天上会放电攻击敌人。敌人被消灭后Kurt联系博士，却发现母船已经被敌人占领，Shwing这时候站起来逃走，Kurt追了上去，Max也乘坐飞船离开。

### Max的拯救行动

敌人的飞船被毁灭了，但是Max的飞船必须避开爆炸的碎片和陨石才能回到母船。在降落地点左侧有两把UZI。

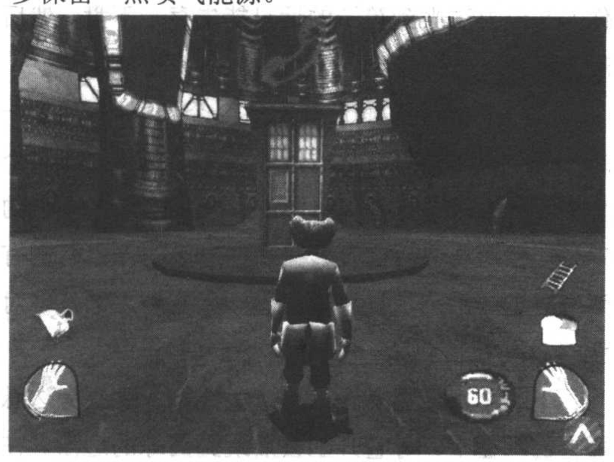
打破房间中间的地板出现了一个洞。跳下去后会有无数爆炸虫涌上来，赶紧逃到一侧的通道里。下一个房间底下有激光保护，跳下去打破四周的几个计算机屏幕后激光被破坏。这时候有一些爆炸虫出现，打破地上的一个地板跳下去，一直下去到最后来到一个有望远镜的房间里。射击望远镜镜头能看到地球已经被一群笋头异型控制住了。打破中间

的地板来到一个阴森黑暗的房间。出去后沿路消灭敌人，最后从墙上的通道走到一个到处都是绿油油的培养皿的地方，在其中一个培养皿的背后有电脑控制板，打碎它就会有悬浮平台出现。

不要跟空中的异型缠斗，它们会源源不绝的出现。一直逐层到达最高层，从墙上的一个通道离开这个恐怖的房间。最后到达母船的中央部分（大家应该很熟悉这里了，就是原来博士由此去往各个房间的大厅）。从厕所的通道走，从爆炸的地方把墙一层层地打破，出现了通气管道。

从通气管道里下去后是一个迷宫，小心迷宫里的火爆炸虫。最后看到一个有很多东西可吃的通道，正在你想捡东西时通道崩塌了。下面又是一个全是异型的房间。跳到箱子上发现一个通气管道。然后又是一个跟刚才一样的房间。这次出去的通道就不是在墙上的通道了，注意房间中间的柱子，在它的一侧能打出一个缺口来。进去后是一个下落的管道，在这里存一下盘。仔细看对面的黑暗处发现有一条斜梁，跳上去然后再朝下看能看到斜下方又有一条，一直下到底。

下面是一个充满毒液的机器房。使用刚捡到的喷气背包，把门口的能量壶推出去然后跟着能量壶飞行，一直飞到对面的长管道下。然后充满喷气背包一直飞到顶。后面是一条很长的通道，小心，在捡血时通道会崩塌。所以在刚才飞上管道时要尽量多保留一点喷气能源。




用最后剩余的一点能量飞到下面的粗下水管道上，那里就是出口。后面就是 Boss 了。Boss 是一条机器狼，它手上的炮威力十足。在下面有喷气能源补充，在走廊上面能捡到大枪，别浪费时间了，用它来对付那只机器狼吧。机器狼有两种武器：一种是大火球，一种是追踪火球。利用喷气背包飞行能轻易躲开它们。只要不断地捡枪就可以了。消灭了机器狼后，Max 一脚从机器狼嘴里踢出一颗珠子，从中释放出了博士。

**解除炸弹**

博士刚一出来异型就启动了定时炸弹。你拆除炸弹的时间只有 2 分钟。来到大厅，在地面上的所有电线连接的环状灯对应着应该踩的按钮的顺序，该顺序随机变化。

在这里介绍一下走到各按钮的方法。从蓝色的楼梯处可以跳到最近的管道上，然后跳到弯管上，小心跳过按钮（如果不是要踩这个按钮的话），最好的方法是稍微侧身面对弯管弯曲的另一端，这样只会跳过半边按钮，大大减少了踩中按钮的机会。然后从 2 号按钮处跳到 3 号按钮处，3 号按钮上有一个红色 X 字，使用梯子到天花板。从天花板的边缘能到 4 号按钮。排除炸弹后在控制室有面包和可乐可以捡。然后在休闲室（绿色的房间）里跳过地上爆炸后剩下的地板（地板踩了一定时间后会掉落）。这时候敌人发现博士依然活着，于是启动了第二个炸弹，按钮在空中的平台上。

这时候消灭掉吃人花附近的几个笋头异型，吃人花就会告诉你敌人逃走的方向。追进去以后是一个传送门。再下去就是一个大厅，这时第三个炸弹启动了。

这是敌人的最后一个定时炸弹，指示灯的顺序为从下到上是 1 至 6。可以用原子土司打击按钮而不用来回奔波。

解决了炸弹后乘坐电梯又遇到了敌人。跳到底下后让博士喝下刚才吃人花给的钚，博士会变成一个牛头怪。跳到最高处的箱子上，趁大头怪靠近的时候跳到它身上抽它大嘴巴。如此三次敌人的防护罩就消失了，剩下的就交给原子土司吧。消灭敌人后博士从它身上抽取了大脑，然后驾驶母船飞速消失了。

**击沉敌舰**

再说 Kurt 追逐 Schwing 来到了异型的母星。不

要理会飞船，赶紧向身后的路逃走。来到一个大房间里，在高处有三个自动防卫炮，下面还有不停出现的异型和机器人。消灭掉自动防卫炮，站在低处




的飞船喷气口下的栅栏上，会发现右侧高处的飞船喷气口里的能源球被激活了，打掉它。再打掉左边的那个能源球。

然后中间栅栏下就会有风扇打开。飞到高处打掉那个能源球。这时候刚才下面中间飞船喷气口的能源球也被激活了。继续飞到最高的房间，先打破左边罩子里的能源球。然后用炸弹炸掉地上的粉红色的玻璃罩，下去后得到 Sniper Mortar，可以用它投向右边罩子高处炸破防护罩，再打破里面的能源球。然后下到洞里得到 Bouncing Sniper Shells。再上去面对入口的右边有一个小六边形，站在上面瞄准对面笼子上的大六边形，尽量瞄准它的正中心，用 Mortar 狙击反弹就会击中能源球。再下到洞里就会发现新的通道已经打开了。

乘坐里面的风扇一直向高处飞。出去后你又会受到敌人飞船的攻击，向右边的路逃走。当路崩溃后向右下飞，最后躲到一个门里。进去后又是一个大厅，先干掉三个机器人。用狙击枪打破天上的三个玻璃罩释放出能源球，击毁它们。然后乘坐在门口右后侧的罩子下的风扇飞进去。吃了东西再出来时会有三个隐形机器人出现。消灭它们后再飞到左侧的罩子里，然后又是三个隐形机器人。消灭后飞进最后一个罩子就会有新的出路。

最后到达一个像望远镜镜头一样的房间里，用狙击枪打破类似镜头的东西后，从出现的小眼里射击大能源球，接着会出来一个小的能源球。然后再对付下一个镜头，用 Mortar 射进去放出小能源球。然后在第一个打破的镜头上又会出现一个能源球。打破后出来四个机器人，很轻松地干掉它们。原来高台对面地上的栅栏也打开了，从那里又来到外面的世界。躲开飞船的攻击，向右下方的平台中间飞去，在那里有一个风扇。飞到顶后继续向前飞去。来到一个大房间后，击毁紧靠入口左边柱子里的能源球会出现几个异型。干掉后在入口中间的地方会有很多东西可捡。就这样一个一个的打破能源球，每打破一个能源球，柱子就会发出电光与中心相连。最后所有的能源球破坏以后产生的爆炸从中间炸出一条通道。

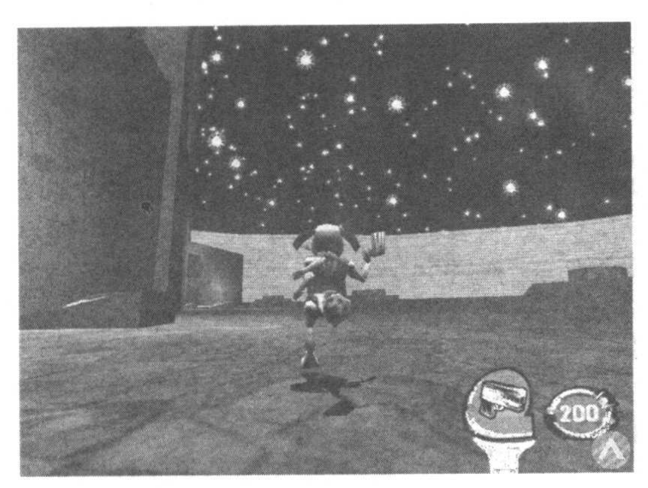
沿通道走，消灭四个机器人。沿路击破能源球并消灭敌人，乘坐风扇到达最顶层。到外面的停机坪后在左右的塔楼里有东西可吃。塔楼爆炸后消灭从飞船上跳下的异型即可。打了几次后用狙击枪射击飞船上像眼睛的东西。全部的眼睛被打掉后飞船就被击落了。

**拯救世界**

再说 Max 来到了笋头人的地方，偷听到笋头异型要发射一颗火箭来摧毁地球。来拯救世界吧！Max 来到一个长长的街道上，天上还有飞船空袭，并且不停地扔下异型。沿路一直走到头然后右转，打破一个箱子后能拾到枪。然后朝左拐一直快走到头时你会发现墙上有四个箱子，打破就能进去了。如果你实在没办法找到箱子的话只能先存一下盘，然后沿街开枪，直到打到墙上出现血条时就找到了。

进去一个大房间后会出现 8 个异型，每两个一起出现一次。消灭后从右侧的地下通道走。下一个房间不要进去，先打破对面的四个发出声波攻击的菱形，然后出去后马上转身，在进来的入口两侧有两台自动防卫炮。打掉里面房间天花板上的灯，对面的门就打开了。

下一个房间里有一个巨大的圆球，跳到旁边悬梯上的顶棚上，等它升上去后跳到圆球的边沿。在边沿能看到有三个红、绿、蓝不同颜色的悬梯，分别跳到上面，升到顶打碎附近同色的天花板固定圆球的基座，圆球就掉下去将下面的台座砸出一个大




洞。跳到最底层，小心地靠近洞口，可以看见在洞里有一根粗支柱上伸出两只天线。跳到支柱上然后走到天线上。走到天线一半的位置回头发现支柱中间原来就有一个洞，跳进去。

掉出洞口后赶紧干掉停在支架上的三艘飞船。这时候会有一艘飞船飞来。干掉里面所有的异型，跳上飞船在驾驶舱有一个按钮，踩下按钮飞船就自动把原来不能进去的舱门打开了。进去得到原子喷气背包。在中间圆柱上有纵行的支撑柱，先飞到正对门口的支撑柱上，然后飞到右上侧的支撑柱。继续平飞，避开喷出绿色有毒气体的管道，到侧面的支撑柱上。这时候朝上看有四个排成竖排的支撑柱，依次飞到最高一个。转身背对圆柱，飞到从圆柱伸出来的支架顶端的平台上，再转身朝圆柱看。稍微高一点的地方有几个不断伸缩的踏板，飞到踏板上再转身向更高一层的支架顶端的平台飞去。飞到平台后，平台会自动下降，马上向旁边的支架平台飞（这里有一个诀窍：向旁边的支架平台飞的时候先尽力向高处飞，等能源耗尽时开始保持高度，就能飞到旁边的平台了）。依次把所有的支架都踩下后，圆柱上又出来几个成阶梯型的伸缩平台。飞到最高的地方朝右上能看到一个蘑菇一样的小圆平台，在右边管道汇集的中间就是出口。

里面是一个巨大的像熔岩洞穴一样的地方，有巨大的支柱，还有许多飞行机器人对你进行攻击。不用管其他的，先飞到入口上面的平台，然后一直飞到对面的出口就行了。这里很考验大家的飞行控制能力，相信大家经过了前面的一段上升飞行再来点水平飞行的话技术就会更全面。出去后见到了原先被 Kurt 和 Max 一起打败的 Shwing，干掉它。这里有 2 分半的时间限制。

**奇遇**

Max 消灭了巨人，但是没能阻止火箭的发射，但是万幸的是 Max 破坏了火箭的飞行路线，火箭正好掉在了 Kurt 的旁边。博士也来到了异型的母星轨道上，正在他想把 Kurt 和 Max 传送回飞船时，粗心的博士却把自己给传送到异型的母星上去了。

不要打那些异型，它们会叫来警卫。这里有三条分支路线，选择二层的门。马上你就会面对一条自行路，但是这条路有一处断掉了，每走到一个断层处就在旁边的过道躲一下。干掉两个笋头人后来到一个有数层钢丝网的广场，第一层就有一个按钮踩，第二层是右边的，第三层是中间的，第四层是右边第二个，第五层是最左边的。如果踩错的话必须踩入口的按钮，同时所有的钢丝网也都会放下。从左边的出口出去后又是跟刚才的自行路一样的一条路，但是这次有两个断点了。然后又是一条路，但是这次看上去很安全。别大意，走到第三个过道的时候在里面躲一下你就会发现原来这里还是有断层的。等到中间的路出现了，马上向下一个过道跑去。过去又是几排按钮，先走到前面的二层把开关踩下，在踩这个按钮的时候要倒退着踩下去；同时注意看天花板上对应按钮的灯，哪几盏灯亮就踩哪几个按钮。

过去得到空间跳跃器再被传送回刚开始进来的街道。这一次就从下面的门走了。进去直到一个被钢丝网封锁的广场，右边有一个迷宫。迷宫里有许多按钮，踩下所有按钮后广场的中间会有一个隐藏的门被打开，里面有很多补给品。打败几个小怪物后传送回刚开始的街道。这次只剩最后一个传送门了。

一直走到最后，在天空中发现几条悬浮的通道。用梯子爬上去后朝左走到头再上一层，然后左拐，在第一个红 X 字处上楼，朝左走然后跳到旁边的通道上，在墙上有一个隐秘门里面有补给。跳回去后在第一个拐弯的地方右拐上楼。一直上到顶，跳到对面的通道上，然后到天台上，可以传送过去。

来到一个大厅后，正对面的上方是一个四层楼结构，上面会有一个笋头人在巡逻。地上有三个按钮，左边的按钮控制最高一层的翻板开关，中间的踩下后第二层的翻板开第一层的翻板关，右边的控制第三层的翻板。马上踩下左边的按钮，接着马上踩下右边的，然后回到中间的按钮。先不要踩，等笋头人走到墙边反身回走的时候踩下，马上再松开就会把笋头人送进下面的绞肉机里。这时大厅中间瓶子里的液体就会上升，满了以后对面就会打开一个传送门。一直走打破不断生产异型的母巢后出现一个按钮，踩下按钮打开传送门的开关。在下一个平台上不要理会敌人，踩下周围的三个按钮后会有一个悬浮平台出现，跳上去等到达高处再跳到那个平台上，博士就得到了三样物品的最后一样——镍泵。回到开始的街道上时中间的电话亭已经打开了，里面是几个笋头人。捡起地上的南瓜然后和原子土司机一起使用，分别将三个笋头人炸出电话亭，然后博士就乘坐电话亭离开了。

和 Kurt、Max 会合后，博士却和 Max 发生了争执。这里你必须从他们三个中选择一个去完成剩下的任务。

### 博士

从开始的地方右转贴墙边走就会发现红 X 字，上到顶进入城堡。沿路消灭敌人来到有一个喷泉雕塑的广场，在紧贴广场的大门左边的楼梯扶手上有红 X 字。上去后走到一半时，在地上的大门正对面的墙上有一处紫色的灯光照耀的地方，那里就是出口。进去见到了异型皇帝，原来所有的一切对它来说只是一场游戏。对付皇帝有四种攻击方法，一是激光攻击，二是能量墙，三是放出四处环绕的火道，四是唱歌（这会使你头晕目眩）。

打完皇帝后血会被吸入皇帝体内（过一段时间会再被吐出体外，同时皇帝的血会恢复一点）。首先打击左右两方的肺，打击肺上血管进入的洞就能击碎它。然后打击最顶端的大脑，利用反弹来攻击。在大厅里有吹风机可以捡，利用它你能将眼球吹到洞里去。也可以直接用土司把它打进洞去。然后踩上眼球跳到旁边得到钚，吃下后变成牛头怪直接打




击心脏。心脏碎成只剩两小瓣后就打不着了，跳到右边的眼球上，等气泡飞到附近时跳到气泡上飞上去打它。

### Kurt

左转然后一直走到头有一个风扇，飞到墙上的洞里。走的时候每在拐弯的时候就切换到狙击模式慢慢地挪过去，将自动防卫炮和机器人全干掉再走。再进去是一个大厅，消灭掉敌人后从大门一直走就到了有雕塑喷泉的大厅了，跳到楼梯门口左边紧贴门的短柱上，再跳到上面的平台。从紫色的门（请看博士部分）进去后小心在第二个拐弯处有两个隐身机器人。进去就看到异型皇帝了。还是用博士的方法对付他，但是使用 Mortar 来攻击敌人的内脏。

### Max

直接转身进身后的门，里面有几把枪可捡，打死所有出现的怪物，下一个门就可以打开了。再重复 Kurt 所走过的路即可。

## 游戏秘技指引

在游戏中，按下 ~ 键，键入：

GodDebugToggle（）：刀枪不入

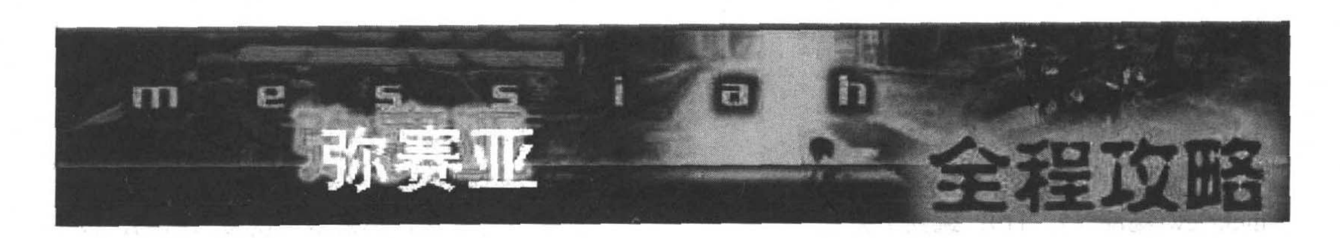
（但当场景转换时必须重新输入此密码。场景转换的标志是硬盘灯猛亮或者游戏突然慢下来，不过下次使用时你不用输入这么长的密码了，只要按方向键的向上键就可以了。）

mdkNewGame（1，12）：跳到 1 关

mdkNewGame（2，12）：跳到 2 关

mdkNewGame（3，12）：跳到 3 关
mdkNewGame（4，12）：跳到 4 关
mdkNewGame（5，11）：跳到 5 关
mdkNewGame（6，8）：跳到 6 关
mdkNewGame（7，11）：跳到 7 关
mdkNewGame（8，8）：跳到 8 关
mdkNewGame（9，13）：跳到 9 关
mdkNewGame（10，7）：跳到 10 关
mdkNewGame（11，1）：跳到 10 关#1
mdkNewGame（12，1）：跳到 10 关#2
KurtGetNaked（）：Kurt 裸体

如果没有变化，你需要再次敲入密码，按下~键，利用方向键恢复上次输入的命令。




“弥赛亚”即是救世主的意思，在游戏里，玩家扮演一个表面可爱、但是手段毒辣的小天使鲍勃，被上帝派遣到未来世界去挫败撒旦的阴谋。《弥赛亚》的画面继承了 Shiny 的一贯特点，十分亮丽夺目。游戏中有很多谜题，而且其中很多谜题解决的方式相当的古怪，难度相当的高。

## 游戏键位设定

前进：向上箭头

后退：向下箭头

左望：左方箭头

右望：右方箭头

向左快移：Z

向右快移：X

跳跃：Ctrl

行动：Enter

附身：移动＋Ctrl

反附身：Backspace

有关提示：F5

慢行：Shift+移动

## 游戏难度设定说明

游戏设定了三种难度，为玩家带来不同难度的挑战。

### Disciple（初级难度）

- 天使可从任何角度附上人类之身，包括在他们的面前；
- 被附身的人类如果丧生，天使会自动弹出；
- 要是玩家在战斗中隐藏，敌人会主动找寻玩家；
- 敌人将主动攻击，不会防御；
- 敌人只会有限度地使用手榴弹；
- 如果玩家使用手榴弹，敌人的受伤程度会比普通难度高；
- 连发武器子弹的减少速度比普通难度级慢。

### Prophet（普通难度）

- 天使只可从人类的侧面或背后附身；
- 被附身的人类如果丧生，天使会自动弹出；
- 要是玩家在战斗中隐藏，敌人将不会主动找寻玩家；
- 敌人会攻守兼顾；
- 敌人会使用手榴弹。

### Messiah（高级难度）

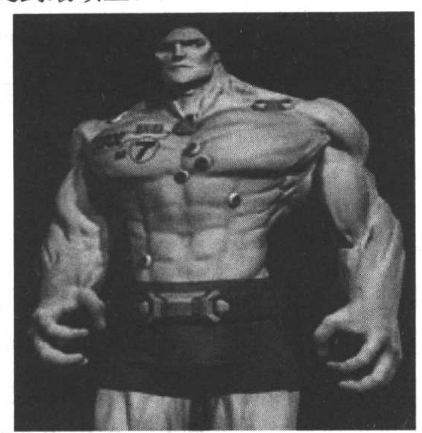
- 天使只可从人类的背后附身；
- 被附身的人类如果丧生，天使会同样死亡；
- 玩家若隐藏于远处，敌人将按兵不动；
- 敌人不论受到任何伤害，受伤程度将比普通难度级低；
- 敌人会经常使用手榴弹；
- 连发武器子弹的减少速度比普通难度快。

## 攻略指引

### 第一关：船运区域

在游戏的开始你已经附在一个警察的身上，跑上斜坡，把你的手放在箱子上炸开它。进门，跳过裂口，和警察解体并干掉他，然后附在下一个出现的警察身上。上楼干掉所有的警察。射击箱子，轰开电路板，并打开其中有科学家的房间。使用控制面板打开 Gate 4，然后继续向前，这儿可以得到一把火焰喷射器，同时还有一把十分漂亮的 Mdk 400。下到最底层，附在科学家的身上，解除警报。将门打开，干掉迎面而来的两个警察。进去穿过消毒区，爬上箱子可以拿到机关枪。从最顶上的箱子上跳过激光墙。一直前进直到你遇见下一个警察，干掉他。从边缘处起跳，然后在半空中解体，解体的同时迅速拍动翅膀，飞到左方能够到达的最高的地方，然

后一路爬到最顶上。



跳到下一间房间的底部，走到左边数过来第三面风扇，在它的下面有一个按钮，将风扇向上移动两次。然后到左边数过来第二面风扇，将它向上移动一次。最后，爬上边缘突出部分，利用风扇向上的推力，在风扇之间飞翔直到你到达顶部。在那里，附在一个工人的身上，激活房间里所有的控制器（别去碰红色的按钮，它会将状态恢复原状）。经过出口处的门进入电梯，向下走。附在辐射工人的身上穿过辐射区，别担心，你不会受到任何的伤害。

接着附在焊接工的身上，接下来附在玻璃后面的司令官身上。司令官有到 Chot 区域的进入许可。通过车库的门离开这个房间。向你来时的地方返回，穿过 Gate 3 和 Gate 2。进入 Gate 2 以后，你会受到 Chots 的攻击。解决掉所有的敌人。在对付那个使用矛枪的敌人时，需要灵巧地左右闪动身体，并且乘隙攻击。游戏中会有大量的战斗场面，所以你越早习惯从一个身体跳到另一个身体上，对你就越有利。最后，拿走入口处远端箱子上的火箭发射器。从你刚才没走过的大门走出，本关结束。

**第二关：老城区**

使用火箭筒射击左面的激光墙，穿过去，干掉纷纷出现的敌人。跑上斜坡，进门之后，在这个房间里的研磨机里丢进三具尸体。想要接近科学家们，你需要飞到左边凸起的边缘部分，从激光的下面爬过去，然后打开控制面板就可以了。当机器充满了血液之后，操作较低的那个面板，可将木桶抬起，并推到最顶部。跳到木桶的上面，飞到凸起部分上。

操作控制面板进入焚化室。 如果你还没有学会正确的跳跃方式，这里将会非常的困难。记住在跳到最顶部的时候要拍动你的翅膀，这会使你获得额外的向上的推力。你需要爬上木桶，跳上管道，然后在管道之间飞跃向上（它们呈螺旋状上升）。越过围墙以后，进入下一扇门，干掉房间里所有的敌人。使用房间当中的起重机，进门。附身在一只老鼠的身上，依次穿过隧道、迷宫和隧道。出来之后附身在一个 Chot 的身上，炸开箱子，沿着唯一的通道向前走，直到你走出隧道。外面分别是警察和 Chots 的地盘。先跑到右面，干掉那些不顺眼的家伙。然后砸碎警察区左边部分的玻璃，使激光墙失去作用。然后跑到 Chots 那一边，进入原先被激光墙挡住的区域，爬上楼梯。

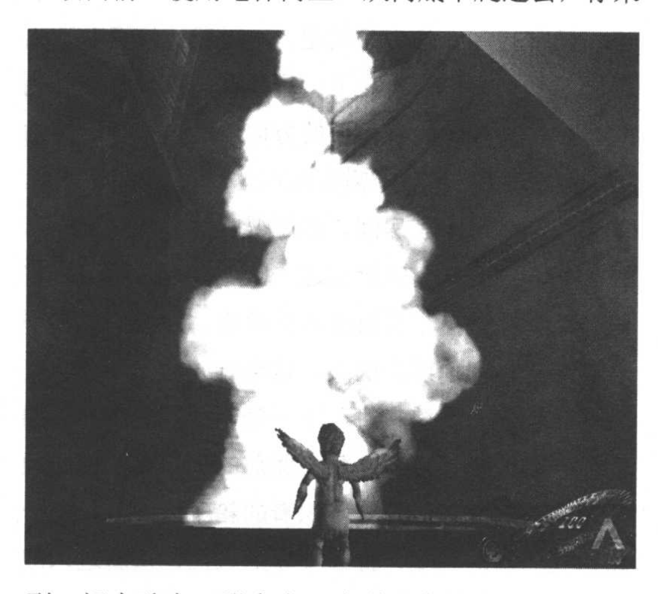
操作楼梯上房间背面的控制面板，拿走火箭筒。一路杀到起重机那里，接近你走出隧道的地方。操作起重机，进入下一扇门。在里面射击覆盖物上的箱子，将管道炸开。进入管道，跳到平台上，将壁炉射开。跳进去拿走 Chot 的武器，并使用它安全移动到下面巨大的管道上（将窗户炸掉）。进入那扇靠近正在淋浴的女孩的窗户。用不断向激光墙撞击的方法杀掉你目前控制的人，然后附身在指挥官的身上。进入下一个房间（和另外三个司令官一起），进入右边的门，上楼梯，来到一个刚才来过的房间。你现在可以操作电脑终端了。左边的终端会给你一个防御性的机器人，而右边那个则会给你一个进攻性的机器人。

随便捡一个你中意的吧，不过我比较喜欢攻击性的机器人。它们会在下一场战斗中帮助你。回到司令官的房间，向着相反的方向前进，干掉所有的 Chots，千万不要死，你需要现在这个司令官的身体。如果你回到司令官房间，你还得应付另外两个没有被你控制的家伙。清除完这一区域以后，用司令官打开门，操作控制面板进入机枪房。用机枪射击平台底部那些向你射击的人，这会打开激光墙。

和另外两个警察进入下一间房子，操作右边墙上的控制面板，打开警察们面前的大门。杀掉必须干掉的敌人，然后打开堆积着的箱子后面的门。一路杀到门后的远端，打开车库的大门，重新进入战区。使用一个警察，站到地上的绿色区域接受扫描，

这会打开车库区域的门。到电梯上加以操作，当电梯坠毁时，与司令官的身体解体。走过通道，附身在一个焊接工的身上，从下方修理电梯。重新进入电梯，并操纵电梯向上。走过车库，直到你来到一个很大的圆形房间，有一个圆柱立在房间的中央。进入走廊右面的车库，乘电梯向上，向左转，上楼梯，接着就进入了下水道。沿着下水道一直往下，直到你发现一扇有绿色栅栏的门（锁上的门上是红色的栅栏）。进入这扇门，干掉敌人，向右转，越过桥梁。

到达活塞处的时候，抛弃现在的身体，使用木桶或活塞越过水面，到达桥梁的另一边。走到尽头、向右转，你会看见一具尸体挡住了最底下的激光。从下面爬过去，操作控制面板解除激光。然后控制房间后面的那个男人。操作电脑，使市郊重新恢复电力供应。回到刚才激光所在的地方，使用对面的门。然后顺着这条路回到刚才到过的地方。再一次使用绿色的门，然而这一次直走。走下楼梯看一段很酷的过场画面。然后上楼继续游戏。在楼上，你又回到了战区，向左，一直走直到你遇见那个装备有火箭筒的警察。干掉他，进入那扇巨大的门，准备迎接敌人的挑战。你又再次回到圆形的房间。这一次进入走道左面的车库。来到那扇红色的、有激光起伏的门前。在激光墙的后面，你能看见一个奇形怪状的东西，用武器射击它，使得激光墙失效。继续向前，使用电梯向上。从门底下爬过去，你来



到一间实验室。附身在一个科学家的身上，去操作一个正在闪光的控制面板，这会使制造怪兽的程序初始化。现在把它放出来（标有 Laboratory 的那扇门）。当怪兽四处制造混乱的时候，飞到它的上方，并附在它的身上，最后站到压力板上。

**第三关：仓库**

控制你见到的第一个警察。干掉在周围走动的警察，走进下一间屋子。穿越房间，操作小屋子里的控制面板。离开小屋子，进入左边的房间，走进右面的门。乘着电梯向上，并操作控制面板。注意：如果在这里你仍然是一个警察，警报将会响起，所以拿走火焰喷射器以后最好就与警察的身体分离开来。乘着电梯向下回到刚才那间屋子。乘上另一座电梯。

干掉屋子里的所有警察，但是不要去骚扰工人。控制一个工人并且操作控制面板。 乘着电梯下降两层，干掉所有的警察并且利用一个工人去操作控制面板。完成之后，进入电梯，下降两层楼，来到地下室。干掉所有的警察，操作控制面板。现在进入标有 B.S.的门乘着电梯向下。使用一个辐射工人来操作核心。乘电梯向上，再乘另一座电梯向上。直接向大门而去，然后进入上面标有带圈的 A 的那扇门（Annex）。向右，沿着左边的墙壁走上楼梯。进入有着两个警察的房间，操作面板，再回来沿着左墙前进。直到你看见了一块低洼区域。操作那里的面板，打开一扇门。

爬出低洼地区，回到楼梯上。向上走，然后爬上一个箱子，爬上管道，从管道的终点处跳到前面的一个水平的管道上。沿着这条管道一面向下走一面躲避火焰，直到你看见另一条可以跳上去的管道。跳上去，再跳到垂直喷出火焰的地方。到达第三个管道时，跳到左面的管道上，将门打开。 进门之后，先控制一个 Chot，并且射击对面敌人身后的箱子。跳到底部，到控制面板那一端，将它激活，并且抛弃掉你的宿主。爬上围栏，跳上平台。平台会来回摆动，跳上另一个平台，一路跳到前面的门里。不用担心时间的问题，有 30 秒就足够了。走出下一扇门，爬上箱子，向左，经过 Annex 门，最后打开走廊尽头的那扇门。

**第四关：街道**

这时你已经被击中了，所以一定要加倍小心。迅速跑到你的右边，穿过带有笑脸的那扇门。爬上箱子，从顶上跳下来，拼命拍打翅膀，并且附身在桥头的一个警察的身上。干掉其他警察，跳上管道，再跳上移动过来的平台，最后跳上传送带。

利用传送带上的箱子躲过即将射来的两组激光。然后跳上左面的边缘突出部分，操作起重机。依次操作控制面板、门、起重机，跳上另一辆起重机，然后加以操作（白色的小按钮）。在兵工厂里可以让你控制的警察在研磨机里自杀，而后用一名科学家去操作大屏幕旁边的控制面板。进入旁边的门控制一个警察，干掉其他警察。

使用武器实验室里的枪时，它会胡乱扫射，挡在它的前面，并且操作控制面板。现在离开房间，使用新添加了能量的电梯。在下一间屋子里，操作左面的面板就可以生产出威力无穷的微波激射器。操作面板拿到微波激射器。进电梯向上，向右走，然后进入大厅中央的电梯，向下来到地下室。继续向前直到一个科学家将桥放下。走到桥原先的地方，向左下方看，跳到那边的管道上面，走到中央部分。再向下看，在那个大轮子的实体正在你的下方时，立即跳过去到裂口对面的门那里。过去之后，操作控制面板将桥再拉上来。

然后去拿微波激射器，带它过桥并将能量充满。向回走，再次搭乘电梯上一层楼。走上楼梯，进入你本关一开始打开的门，现在你可以使用标有Exit的大门了。走下楼梯，穿过左边的门，跑过这一区域到左面的电梯前。向上，跑到走廊的尽头，操作控制面板，重新坐电梯下来，并使用警察们身后的气栓。在门的另一侧用微波激射器射击装甲怪兽。跑到对面，通过隧道。干掉另外四个装甲怪兽，这次要多利用你周围的环境。不要直接面对装甲怪兽，尽量利用墙壁和车辆作为掩护。等待微波激射器的能量充满，然后快速侧移对敌人进行突然打击。

解决掉这些怪物以后，穿越远端的门，舍弃你原来的肉体，向后回到一个有很多轮子的地方。在轮子和墙壁的突出部分来回跳跃，这里可是需要一点技巧的。结束之后，你的身后有一扇关着的门，将门打开（门会发生故障），进入下一间屋子。控制那个工人，再回到你刚才进来的那个门坏掉的房间，打开左边的那扇门。

**第五关：废料工厂**

呆在平台上直到你看见对面的入口。走进入口绕到另一端，这时脚下一部分会突然下沉。从这里向左边看，你可以看见一个木桶以及一个飘浮在水面上的平台。跳到平台上，跟着它飘到角落。与工人的身体分离，四处看一看。在激光栅栏的下面有一个很大的缺口，跳过去，从缺口的下方滑行进去。从这里你只要跳过几个很简单的平台。注意靠墙的几个平台会向上移动，因此要及时起跳以便你可以跳到下一个。在顶上，控制那个辐射工人，进门，乘坐电梯向上。在传送带的尽头，跟着卡车后面走，控制那个指挥官，利用她操作控制面板，结束装载的过程，然后进入卡车中。

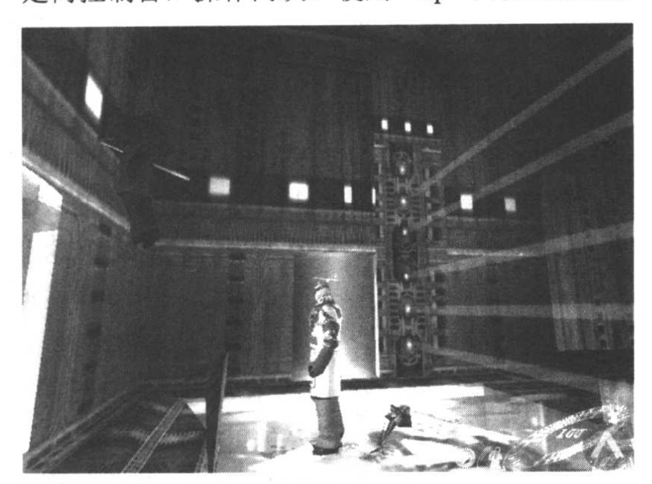
**第六关：红灯区**

向左跑，干掉两个警察和那个女人，爬到裂口旁边，跳到突出的边缘部分上。沿着边缘一直走，跳过两道激光，直到你看见涡轮机。向下跳，并立即转身拍动翅膀攀住边缘部分，一点一点地向对面挪过去。

成功地越过涡轮机以后，跳进下一条街道。控制你见到的第一个警察，并干掉周围其他的警察。然后走上楼梯，暂时不要理睬进入俱乐部的门，一直走到最顶层。当中的那扇门里有一个等级较高的警官，控制他。现在可以回到刚才没法通过的路障那儿了，穿过除菌室，走过那些女孩。一般她们不会对你动武，除非你将她们激怒。走下楼梯，进门。

继续向前走到底层的房间，操作墙上的控制面板启动活塞，然后乘坐电梯到最上面一层。当活塞在下方的时候跳到它的顶部，然后在它升到最高点的时候起跳，跳到上面的突起边缘。干掉等着你的一个女人，然后附身在一只老鼠的身上，穿过狭小的甬道。出去之后再控制一个女人，操作控制面板，在边缘处干掉这个躯体，然后进入你刚刚打开的门。

控制Pimp，从他的保险箱里取出他的Vip卡，走向控制台，操作两次。使用 Vip 卡来到俱乐部



附近。跳到左边，控制在这里工作的工人，操作面板，丢弃躯体后飞（跳）到新出现的面板。激活开关后立即在大门关闭之前飞（跳）进大门。进门之后，跳上左面的箱子。想法到达第三块箱子（第二块旋转的平台），在箱子所能达到的最高点，向右跳到突起的边缘上。再回头看那个箱子，等它到达最低点，跳上去。控制桥头上的那个警察，让他自杀。现在从桥右面的那条隧道里爬过去。爬到尽头的时候桥会崩塌。将控制面板操作两次，从你来的路线离开。利用风扇的力量推动你前进（前进路线依次为风扇、风扇、门、风扇、风扇、风扇、平台）。当电梯向上移动的时候跳到它的顶上。注意你的左边，当高度足够的时候，就从破开的地方跳出去。

穿过门，注意避免被那些“旋转门”打倒，然后打开另一扇门，之后它会在你的身后关上。操作面板，并且控制那个跛子，操纵他爬行前进。使用控制面板，令一切恢复正常。现在你可以再次操作控制面板，打开通向电梯的门。登上电梯，控制里面的人。到了顶部，走出电梯，操作面板。按照指示去做，将身上的武器统统放到一边的机器上。进入俱乐部。进门以后，向右穿过门帘，吧台后面有一扇门，控制里面的女服务员。然后走进标有 Bar Two 的另外一扇门。走上楼梯，笔直穿过门帘，控制台子上的那个舞女。然后穿过当中的门帘，上楼，穿过另一道门帘，接着表演舞蹈。结束以后，乘电梯向上，穿过两道门帘，干掉一个警察，控制司令官，走进门。

**第七关：军事区**

从左边跳下去，干掉巡逻的警察，进入有黄色标记的门。继续前进到下一扇门，操作控制面板。当司令官下来的时候附在她的身上，走到她过来的地方。操作控制面板并使用机关枪炮塔干掉所有敌人。乘坐电梯向下，穿过几道门来到红色的房间。控制另一只老鼠，传越隧道，在第一个叉口向左转。在外面等着天空中那只鸟给你搭一段便车。在鸟把你放下来以后，跳下去，立即向右转找到一个红色的控制面板。与老鼠解体，操作面板放出装甲怪兽（3号是最佳选择）。跳到装甲怪兽的身体里面，走出门，干掉必须扫除的敌人。用微波激射器射击的时候注意不要让装甲怪兽报废。用装甲怪兽激活压力板，打开当中的那扇大门。干掉装甲怪兽和里面的家伙，然后继续向下一扇门前进。使用科学家操作面板，然后进入传送器。

**第八关：月球基地**

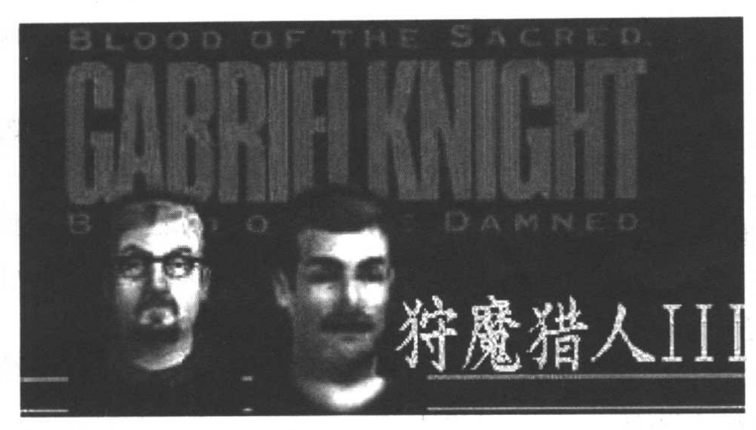
到达月球基地以后，你会面对两扇被锁着的门，一扇通向研磨房，另一扇则有一个五角星标记。附近三个控制面板中包含有日志，读完这些日志，研磨房的门就会打开。在屋子里面你会找到另外一个控制器。阅读日志，有五角星标志的门就会打开。进门并进入传送器。传送完毕，跳下柱子到下面撒旦正在复原的平台上。

这里只有鲍勃才能跳得过去，所以就不需要附在宿主身上了。当战斗正式开始时，跑到平台的另一端并控制一个工人。撒旦的宠臣们会控制警察并向你开火。但你现在有比应付他们更加重要的工作。尽快跑遍整座平台并激活所有的控制开关。撒旦偶尔会向你反射火焰，但只要你在宿主的身体里就应该能够躲得开。

当所有的开关都被激活以后，撒旦周围的护盾就会消失。这时他会开始向你发起攻击。要打败他，你必须找到一个宿主并立刻与之解体。解体后产生的能量就会对撒旦的身体造成伤害。周围有很多宿主，所以这应该不成什么大问题，只是注意不要让撒旦离你太近。这样小心地和魔鬼撒旦缠斗，相信你会是最后的生还者。

## 游戏小技巧

- 附上别人的身体时，选择一些只有目标一人的地方，以免被其他人发觉，遭受攻击。
- 不要随便进入攻击状态或者开火，要是你“扮得似模似样”，若无其事地在他人面前走过，别人也不会向你攻击的。
- 天使阿卜的防御力是非常脆弱的，任何时候都要尽量维持已附身的状态，除了免受无谓攻击外，即使受伤，痛的只是被附身的人，而不是天使自己。
- 在攻击他人之前，做好侦察准备，并随时预备好最佳的武器。
- 善用被附身者的身份，有效地选择打算附身的目标，方便自己的行动。
- 可被附身的人们都是血肉之躯，从高处掉下的话会死的，如果在高处没有栅栏的地方行走，请与边缘保持距离。
- 天使附上他人之身后，是可以为自己补给生命值的。







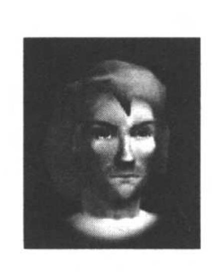
《狩魔猎人（Gabriel Knight）》系列可以称得上是经典冒险游戏中人气值最高的作品了。当它的第一部“罪恶神父”于93年推出时，就曾在游戏界引起了很大轰动。时隔三年，续集“心魔”更是成为了以惊险悬念的剧情而著称的游戏典范。如今，当21世纪即将来临之时，Sierra又推出了第三部：“神之血”。无论是从画面、音乐音效、剧情和谜题设计来看，本作都已经达到了极高的制作水准。

## 操作指南

I：开启物品窗口
Spacebar：重新回到原来视点
Esc：跳过画面
Ctrl+Q：离开游戏
P：暂停游戏
F5：快速储存
F6：快速读取
F11：截取画面

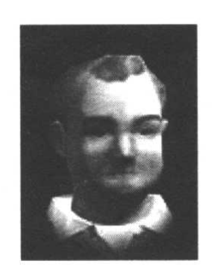
## 人物简介

**加百利·奈特** （Gabriel Knight）



一个很有魅力而且有点放荡不羁的新奥尔良人，对付女人很有一套。这是加百利接手的第三件案子，很难说清楚他上两个案子究竟是办案技巧高明还是运气比较好，不过这次的案子对于加百利来说或许两者都需要吧。

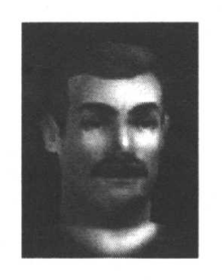
**侦探莫斯利** （Detective Mosely）



莫斯利来自新奥尔良的警局，是加百利的老朋友。他碰巧与加百利同住一家旅馆，参加一个旅行团的所谓“猎取财宝”的活动。虽然他说这个活动不过是骗人的把戏，但是他的行动却非常奇怪。一是行踪不定，二是他似乎对加百利的案子很感兴趣。而且莫斯利坚持要加百利不要告诉同行的其他人他的警察身份。因此加百利对莫斯利声称的“非公旅游”表示怀疑。

**詹** （Jean）

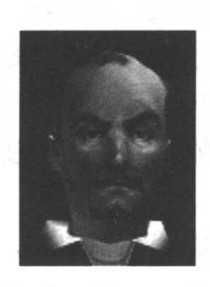
詹是勒内庄园里的旅馆招待。他总是渴望帮助解决客人在旅馆里遇到的任何困难。他是加百利在勒内庄园最早遇到的人物之一，也是能够提供一些有关这个神秘小镇信息的人。



**约翰·维尔克斯** （John Wilkes）

维尔克斯是澳大利亚人，在快50岁时，他已经到过世界各地，甚至是一些荒凉的地方。他是个真正的寻宝家，这一点毫无疑问。维尔克斯相信在勒内庄园藏有宝藏的传说。他相信这是一笔不可思议的财富。

**维多利・巴切里（Vittorio Buchelli）**



维多利是个善于言辞的意大利人。虽然他看上去对勒内山庄的历史很感兴趣，但是确实不太喜欢与同行的人进行更多的交流。用谨慎、倨傲来形容他的为人处事是再确切不过的了。

**霍伍德小姐（Lady Howard）**



霍伍德小姐是个极具天赋的中年演员。她和同伴埃丝戴尔非常清楚自己的目标。她是属于那种无法忍受别人阻挡她去路的女人。其实她来这里不仅仅是为了娱乐，因为她坚信自己会找到那件东西，而且必须找到。

**埃丝戴尔・斯蒂尔斯（Estelle Stiles）**

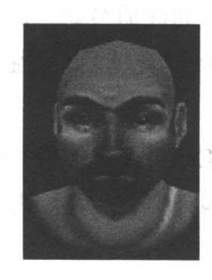


埃丝戴尔是个富有活力的中年妇女，她具有男人般的风度。她非常崇拜霍伍德小姐，并且要求能够追随她 20 年。埃丝戴尔除了处理一些日常的琐碎事务外，还经常充当霍伍德小姐的心灵安慰者。



**埃米里奥・巴扎（Emilio Baza）**

埃米里奥是个与众不同的家伙。他看上去很土，地中海式的着装，有着脏乱的头发和胡须。但是显然他说话时在掩饰着什么，加百利和格蕾丝不止一次发现这样的迹像。但是他的目标是什么呢？为何他对加百利和格蕾丝的行踪那么关注呢？



**出租车司机（Taxi Driver）**

当地的出租车司机是加百利在勒内山庄遇到的第一个人，他似乎记得汽车、大蒜还有一条叫作菲菲的狗。在一个夜晚，这个男子在火车站，他看到了什么呢？加百利也许能够弄明白，但是这个司机愿意说真话吗？

## 攻略指引

有一天，Gabriel 及其助手 Grace 收到了一封来自贵族的邀请信，原来背后的目的是 PrinceJames 希望 Gabriel 保护他的儿子，使之免受黑夜访客的侵袭。可惜的是，不幸的事终于发生了：PrinceJames 的儿子被两个黑影掳走，Gabriel 虽然穷追不舍，不过最后却被人从后面击昏。

**第一日 10：00AM GABRIEL KNIGHT**

在跟踪途中被人击昏后，我（即 Gabriel）在酒店房间内渐渐醒来。在房间里搜索一番，在衣柜里发现一个挂衣架及胶带，把它们藏起来，以备不时之需。把一切安顿完毕，我走到酒店大堂的登记处，与服务员 Jean 交谈，似乎他对袭击我的凶手茫无头绪。我不期然地注意到桌上的登记册，把它仔细审阅一遍。Jean 离开了登记处四处整理，我趁机把桌上的笔偷走。

进入酒店的电话亭内，致电给 Prince James 并将一切告知（将 Prince James' Business Card 拿出，按下 1 键开启物品选单，然后选择 Prince James' Business Card，将它使用在电话上）。接着，我继续在酒店内搜索，到达 Dining Room，遇上了来自新奥尔良的侦探朋友 Mosely。与他交谈过后，我决定离开酒店，到 Rennes-le-chateal 搜集资料。在酒店外，遇上一轮小货车及一位红发女郎，与她交谈过后，才知她叫作 Madeline Buthane。检查过小货车后，我向左方的喷泉进发。

在喷泉的左方，我发现一个书店。在橱窗中看到一本进述绑架者及他们的心态的书籍，名为 Holy Grail Book，可惜的是书店还没开始营业。我依照着指示前往博物馆，在进入博物馆前的楼梯时发现有古怪的符号，当然要检查一番。进入博物馆，与 Madeline Buthane 交谈后步入大堂内。

在大堂内，我找到一张明信片及一个箱子，箱

子内藏着一顶红帽子，可我却没有偷取此帽子的打算。继续前进，与 Madame Girard 交谈后，我继续向博物馆深处前进。

在博物馆内部，我看到不少的东西，里面提及的都是有关 Templar 及 Sauniere 的历史。把它们都仔细阅读后，看到房子远处有两位女性在交谈，于是便从另一方窃听她们的对话。厚着脸皮与她们对话后，我看到桌上有不少物品，便把它们统统研究研究。

### 第一日 12：00PM GABRIEL KNIGHT

回到酒店内，我向饭厅前进，看到 Buthane 及 Wilks 正在交谈。上前和他们聊聊，顺便在自助餐桌上拿起一包糖浆。登上二楼，恰巧看见 Emilio、Howard 及 Estelle 在讨论转换房间的事宜。在房间歇息一会儿，又向教堂进发。

走进博物馆附近的教堂，与里面的 Abbe 谈及 Templar 的历史。言谈间，我发现桌上有一些小册子，可惜全都以法文写成。Abbe 称英文版本的小册子将于明日送至。接着，我与 Buchell 交谈，并突然发现在教堂入口左方的图画有点异样。我仔细观察图画内天使的手（使用 Menu 内的 'Trace' 选项），发现一个方块。回到酒店的饭厅，与 Howard 及 Esteue 交谈后，我决定与 Mosely 研究整理一下目前杂乱的头绪。走上二楼，叩响 Mosely 房间的门，他欣然邀请我入内。与 Mosely 交谈间，我发现门外有异样的声音，于是便在对话时悄悄走到门前，迅速把门打开："原来是你，Emilio Baza！"眼见事败，Emilio 立即逃跑，可在逃走的过程中却遗下了镜子，我把它拾了起来。

### 第一日 2：00PM GABRIEL KNIGHT

离开酒店，忽然想到租借一辆电单车代步，于是便到喷泉旁的单车租借店一趟。可是店员却称酒店内的房客早已预留所有电单车。看来只有利用旁门左道了。

首先，我先回博物馆"取"回在箱子内的红帽子。接着，我走到教堂右方的坟场，里面有 Abbe 的办公室，Abbe 正在为他的盆栽浇水。待他回到办公室内，我便施展空空妙手，把浇水器偷去。从教堂离开后，我在左方的街道上发现一只黑猫，正想仔细地检验它，没料到它竟受惊而逃。追踪至一个小洞附近，相信那只黑猫的毛发该有用途。于是便把从酒店衣柜得来的胶带贴在小洞上，然后用浇水器把黑猫赶下来。当它穿过小洞时，它的毛发便粘附在胶带上。

回到酒店，我在街道附近的桌上放下薄荷糖，然后在登记处左方的唤铃按下"33"——Mosely 房间的号码。Mosely 果然下楼，就在他享受糖果之际，我趁机偷取了他身上的护照。护照到手后，我立即进入 Mosely 的房间，把他的金色外套取走了。

打开 Mosely 的护照，在 Mosely 的照片上以黑笔涂上胡子。然后我把糖浆与黑猫的毛发混合制作假胡子，最后把金色外套、红帽子、假胡子组合，一套易容套装便完成了。

到了单车租借店，我把易容套装穿上，然后与店员交谈，并展示护照，一辆哈利电单车便到手了！我乘上电单车，开始四处搜索。首先我跟随着 Wilke 的车子，并且摘下了它的牌照号码。同样地对付 Madeune 后，我取得了 L'ermitage 及 Coume-sourde 的地点资料。

我继续乘坐电单车，往 Couiza 火车站进发。走到 Couiza 火车站后，我便与的士司机谈话，希望从中得知两名凶手的消息。起初的士司机还乐意跟我闲谈，可是后来却是吞吞吐吐的。我知道该给钱了，我从腰包掏出了一些钞票，拿了钞票的司机立即口若悬河。

与的士司机闲谈过后，与售票员 Marci 交谈，顺道也看看火车时间表。最特别的地方是没有通往 Naples 的火车，这与 Buchelli 所说的有出入。

### 第一日 4：00PM GABRIEL KNIGHT

在路上的我，先往 L' homme mort 一趟。在停车场内，我遇上了 Mosely 驾着一辆破旧的电单车。我赶紧把记事本取出，抄下电单车的注册号码，回到 Coume Sourde 与 Madeune Buthane 交谈后，便往 Blanchefort 进发。

沿着路牌往山上走，我发现 Emilio Baza 在山顶处。与他交谈后，取出望远镜四处搜索，在某些

地点，50x Zoom 的灯闪动，我便将镜头拉近观察。在其中一个地点，我发现 Mosely 和 Buthane 正在拌嘴。回到 Blanchefort，找到 Emilio 的电单车，同样也摘下了他的注册号码。接着我便到 Roue Negre 一游。

走进 Roqre Negre 的深处，我发现 Wilks 正在修理机械，便与他谈起机械来。再走到 Larry Chester 的房间，叩过门后，Larry 热情地招待我入内倾谈。在离开之前，我检验了他的工作资料及闹钟。

### 第一日 6：00PM GABRIEL KNIGHT

回到 Renne-le-chateau 的酒店内，Prince James 派来的两位随从已等候多时。与他们对话后，我决定跟踪他们。跟随他们到达坟场内，竟看到他们对 Abbe 拳打脚踢。我立即躲藏在大墓碑后方，待两人离去之后，才走到 Abbe 办公室附近。只见室内突然亮起灯光，我悄悄地把窗子打开，把随身携带的录音机放在窗口，录下了他说的话。

回到酒店，我走到饭厅，与 Buchelli 及 Milikes 交谈。他与新上任的接待员 Simone 打个招呼，进入自己的房间。我发现 Grace 已赶至，并正在沐浴。

我离开酒店，打算驾着电单车四处搜集资料，不过却遇上 Prince James 的两名随从驾着车子在道路上奔驰。仍陷在迷雾中的我立即跟踪他们。悄悄跟随了好一会儿，他们终于停在 Larry Chester 的房子前。我走到 Blanchefort 把车子泊好，然后沿着路牌前进，在高处以望远镜四处搜索，发现 Larry 房子后有一条小径。好！就从这儿走到 Larry 房子附近吧！

走到房子附近，我选择了右方第二棵树作为隐身之所。只见两位随从以极其特别的方式与 Larry 打招呼：先是以拇指互相接触，然后是小指、整个手掌，再是拇指内侧，最后是拳头。待他们进入屋内后，我便迅速离开。

到达 Rennes-le-bains 的酒吧内，我看到两辆电单车停泊在外，一辆明显是 Wilkes 的，另一辆的主人则是一个谜。进入洒吧内，与 Wilkes 及 Buchelli 交谈，才知道另一辆电单车的物主是 Bunchelli。

回到酒店附近，发现 Howard 及 Estelle 正驾着双人电单车，当然要抄下她们的车牌号码了。进入酒店，分别与 Emilio、Howard、Estelle 及 Madeline 交谈后，回到自己的房间。在房间中，Grace 正与 Mosely 对话，我也加入其中。在谈及握手动作时，Mosely 要求我示范，准确地示范了动作后，Mosely 说出是 Free Mason 的动作。

因为 Fingerprint Kit 在游戏内起着极重要的作用，有必要向大家介绍清楚其使用方法。首先，要用 1 键打开物品选项，然后选择 Fingerprint Kit。使用此装置在任何怀疑有指纹的物品之上，便会展开一个新的画面。将左方的指纹捧沾上黑色粉末，然后按下鼠标左键，在物品上来回轻扫。如果物品上有指纹的话，轻扫两三次便会显现出来。这时，



你要取下一张胶纸，将鼠标移至指模上，胶纸便会把粉末粘上。最后把胶纸放在仪器上便告完成。

### 第二日 7：00AM Grace

来到这陌生的地方，庆幸终于找到了 Gabriel，还以为他遭伏击后会一睡不醒呢！我（即 Gabriel）先在桌上拿取了指纹套取装置，然后开启手提电脑内的 Sidney 程序。收取了电子邮件后，便离开房间。哪料到门外竟有一本书遗失在地，拾起才知道是 Holygrail Book。向下走到酒店大堂，遇上了 Jean，我立即上前自我介绍一番。接着与饭厅内的 Madeline Buthane 交谈，我便被邀请成为旅行团的团员。

离开了酒店，我走到一块写着“Entree”的牌匾附近，沿着牌匾进入了 Tour Magdala。在那里仔细检验过所有的书本及物品之后，顺着螺旋楼梯登上塔城的顶端。在此遇上了 Abbe，他似乎正在用

望远镜观看地理环境。与他交谈后，我决定回到酒店内。回到酒店，我登上第二层，叩了 Mosely 的门，提醒他旅行团即将出发。回到饭厅内，随着旅行团出发，第一站是 Poussin 的坟墓。在 Madline 介绍完后，我们便可以自由活动了。我四周参观时，发现 Emilio Baza 在污迹中有所动作：他似乎是在写着“sum”这个文字。我立即取出素描薄，把场面绘画下来。

第二站是 Blanchfort。同样，在 Madaline 介绍之后，我又可以四处活动。走近 Howard 及 Estelle，不期然地窃听起她们的对话：他们正在谈 Leserpent Rouge 的事。此时，大家都涌来询问有关 Leserpent Rouge 的事，我也趁机与 Madeline 及 Mosely 交谈起来。

**第二日 10：00AM GABRIEL KNIGHT**

醒来后，我先取下了扫描指模装置，又使用了 Grace 的手提电脑。在衣柜的右方，我发现一个上了锁的餐具，用升降机把锁打开后，我离开房间。在房子外，Roxanne 正在为各个房间打扫。我灵机一动，觉得这是潜入各人房间的好时机，便跟随着 Roxanne 进了房间。

她首先到了 Emilio Baza 的房间，把手推车拦在门口，然后更换床单，之后便将手推车推进房间内，为浴室更换清洁物品。此时，我趁机闪进房间内，把 Emilio 房内的餐具用升降机开锁。接着立即离开房间，回到二楼。待她进入 Madeline Buthane 的房间，同样在她进入浴室更换清洁物品时，进入房间内，将阳台的锁打开，接着走到阳台上。待 Roxanne 离开后，我才将房间的锁打开，离开 Madeline Buthane 房间。

回到走廊上，Roxanne 已在 Howard 的房间打扫。趁机进入 Howard 的房间，如在 Madeline Buthane 的房间一样把阳台的锁打开，接着走到阳台上。待 Roxanne 离开后，我也离开 Madeline Buthane 房间。

下面的目标是 Buchelli 的房间。进入后，我将房间内的餐具用升降机开锁，然后立即离开。最后是 Wilke 的房间，同样是把房间内餐具用升降机的锁打开。终于完成了这次任务。（要注意的是，玩家如被 Roxanne 发现的话，就会被她赶离房间。被 Roxanne 发现两次的话，她便不会把手推车移开；那时便要在 Gabriel 的房间内，打开阳台的锁，然后从阳台潜进 Howard Madeliner 的房间了）。

我先到 Howard 的房间搜索一番。四处搜索后，我在床边找到了一个公文袋，里面藏着两张羊皮纸，当然是把它们据为己有了。进入浴室内，把一瓶药物取下，同时在镜子上套取了 Howard 的指模。

离开了 Howard 的房间，来到 Madeline Buthane 的房间。把衣柜打开，我偷取了定位装置及地图。在床下，我找到了一个公文包，里面居然有手枪！我先在手枪套上取了 Madeline Buthane 的指模，然后取下了手枪。

完成两间房间的搜索后，我到了酒店大堂与 Jean 谈话。进入饭厅后，我突然有利用餐具用升降机潜入别人房间的念头。于是便再与 Jean 谈话，以找食物为借口，成功混进了厨房。在厨房内，发现两台餐具用升降机，左方的可以通往 Emilio 及 Gabriel 的房间，而右方的则可到 Bunchelli 及 Wilke 的房间。我先到 Wilke 的房间。在房间内，我找到一封信，内容是有关 Wilke 加入旅行团的原因。接着，我到了 Bunchelli 的房间。在他的房间内，我找到了一个公文包，先在公文包上取了 Bunchelli 的指纹，然后把它取下。之后，在衣柜内的裤子内，我找到了一张未用过的车票，证明 Bunchelli 根本没有登上开往 Naples 的火车。

最后到了 Emilio 的房间。除了在枕头下找到一张上帝的照片外，也没太多值得一看的东西。

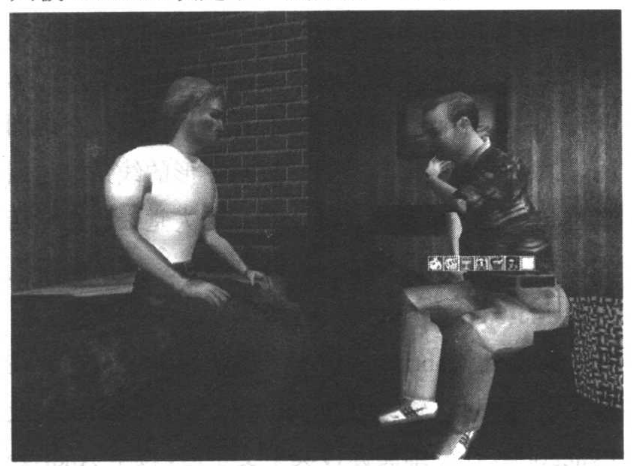
搜寻完各个游客的房间后，我离开了酒店，到教堂看看 Abbe 正在干什么。走到坟场内，我悄悄地走近 Abbe 的办公室。察看过四下无人后，便尝试潜进办公室内，可是玻璃窗却似乎因日久失修的关系卡住了。我灵机一动，将在 Howard 浴室取得的膏药充作润滑剂，将之涂在玻璃窗上，玻璃窗便随即打开。潜进室内，把四周都仔细地检查一遍。在桌上的抽屉内找到一本杂志，翻阅后，发现抽屉内还有其他东西——一个烟包！我先利用指模套取器套取烟包上的指纹，然后便离开 Abbe 的办公室。

回到自己的房间，整理一下得来的资料。打开手提电脑，启动 Sidney 系统，选择 Addata，把两块羊皮纸及地图都扫描到电脑内（选择 Scan Into Sidney）。然后再把取得的各个指纹都一并扫描进电脑内。（玩家现在收集到的指纹应有 Howard、Madeune、Abbe 及 Buchelli 的）。把所有物品都扫描完毕，就要物归原主，否则被他们发现的话，一切线索便泡汤了。我偷偷潜入了 Howard 的房间，把两张羊皮纸放回公文袋内，然后走到 Madeline Buthane 的房间，把地图放回抽屉内。将所有物品安放妥当，我便安心地离开，走到酒店大堂。

## 第二日 12：00PM

仍然继续我的行程。我先到 Wine-wasting barn，把门打开，里面似乎有点骚动。逐一询问过各人之后，我走到附近的公寓，循着右方的通道前进，没料到却是一个死胡同。我不忿地攀上墙壁，顺利潜进了建筑物内。

把四周的东西逐一检查，我发觉袍子有点古怪，于是取出素描簿，把袍子上的符号记录下来，附近还有一辆货车，我将货车的盖子打开，里面藏着的竟是婴儿的脚！大惊之下，我抓着货车的盖子的手也松掉了。“砰”的一声，引来楼下人的注意。我立即躲藏在袍子的后方。那位名为 Montreaux 的人被 Buthane 唤走了，我也松一口气。



待 Montreaux 离开后，我继续往下层搜索。在桌子的中央，找到了一个颇为隐蔽的抽屉，里面藏着一本不死之书（Immortal Book）。我利用指模套取装置将书本上的指模套取下来。仔细检查过书本之后，我看见 Montreaux 的画像好像有些古怪。把椅子推到画像下方，登上椅子，我仔细地观察 Montreaux 画像的右眼，里面有 Holy Grail 的形状。回到桌子附近，我在桌子左方的桌脚上找到一枚隐藏的按钮。按下按钮后，一束束光线从五个头像中射出。把头像扭动，使光线形成星形，在图书馆另一边的楼梯便徐徐打开。沿着楼梯往下走，除了看到不少的大木桶及已上锁的门外，还有一扇门没锁上。进入门内，与老师交谈后，便离开公寓。与 Mosely 交谈着，我跟随大伙儿到另一个景点游览，可是却看到 Prince James 随从的尸体。

## 第二日 2：00PM

Grace 回来后，正忙着利用 Sidney 输入资料，我也趁机出外逛逛。在酒店大堂中，Wilkes 正在自斟自饮，走到电话亭内，Buchell 正在通电话，我利用录音机把他的通话录下来，以便日后之用。Buchell 通话完毕，便与 Wilkes 对饮。他们使用着不同款式的杯子。我小心记录有关特征之后，与 Jean 谈及随从被杀之事。离开酒店，走到 Tour Magdaga 内，发现 Abbe 又在“观光”。与他交谈后，又是到处走走的时候了。

到单车租借店取回哈利电单车，便往发现尸体的地方——Armchair of the Devil 出发。到了目的地，Mosely 仍在那儿。与他交谈后，便开始检查两具尸体。他们的血形成了一道血池，在血池旁有一些不规则的痕迹。突然，脑海中现了他俩去世时的情形。回到电单车附近，Madeune 已赶至。我先与 Mosely 回到酒店内，途中发现已有警车驶往事发地点。在酒店歇息一会儿及与 Mosely 交谈过后，又再到 Armchair of the Devir 研究。到了 Armchair，警察已在调查，看来是不能再接触尸体了。

我走到路旁，却发现车的痕迹。循着痕迹变化的方向走，我找到了 Prince Jame 两名随从驾驶过的车子。观察过车子后，我以记事本记下了车里的模样。与街道上的车里痕迹比较过后，确定了痕迹是由随从所驾驶的车子留下的。要调查两名随从的死，当然是从与他们接触过的人下手。我先向 Larry Chester 的家进发。

在 Larry 的住所的路上，我找到另一组车里痕

迹。与记事本上记录的痕迹比较后，我敲了敲 Larry 的门，他请我入内。谈及他的研究，他显然觉得非常烦忧。再打开窗子，看到 Larry 正在调闹钟至凌晨 2 时。之后，我回到酒店里，看看还有没有其他线索。

步进大堂，Emilio 与 Esteue 两个顶撞起来。我跟随着 Estelle，发现她租借了一辆电单车，并欲离开。我当然不会放弃，立即驾着爱车追踪（选择“Follow”）。紧随她到了一个全新的地点后，终于有机会与 Esteue 对话。回到酒店，我立即到电话亭，将事件告诉 Prince James。在酒店大堂内，我吩咐 Jean 在凌晨 2 时唤醒我，以便调查 Larry 的事。酒吧里遗下了 Buchelu 及 Wilkes 两人的酒杯。我利用指模套取器将酒杯上的指模套取下来，取得 Wilkes 的指模。回到自己的房间，Grace 正与 Mosely 交谈。我也与 Grace 谈及有关 Holy Grail Book 之事。Mosely 先行离开，留下了一罐汽水。我在汽水罐上套取了 Mosely 的指模后，便利用手提电脑进行资料输入，顺便把录了音的盒带扫描。扫描之后，按下翻译键（Translate），接着便到了 Chjateau de Serras-Grace 看到奇怪事件的地方。

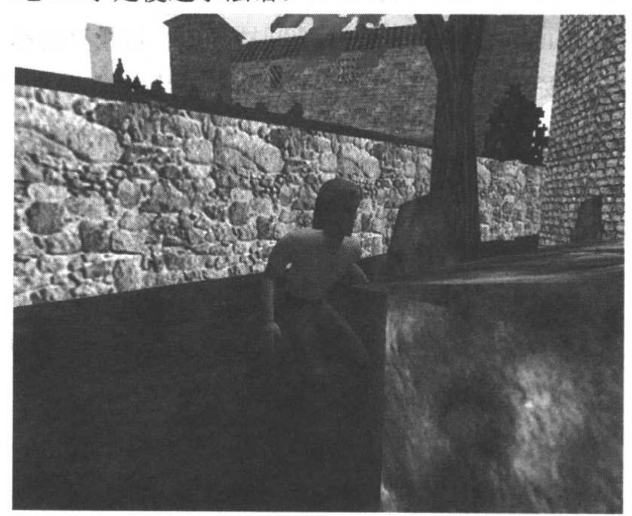
到了 Chateau，发觉根本不能与 Montreaux 会面，要想想法子了。回到酒店决定为自己制作一个假身份证明。开启 Sidney 程序，然后选择 Id Card，接着再选 Ny Times Reporter（纽约时报记者）作为我的职业。再到 Chateau 一趟，敲门请示后，我道出自己 Nttimes 记者的身份，便可与 Montreaux 会面。与他交谈过后，我便回到酒店。

**第二日 5：00PM**

完成资料输入后，我（Grace）到博物馆，并去取门口附近的信封，将指模套取装置使用在信封上，取得了一个未知的指模。在信封内的是 Leseroent Rouge 的资料。

到教堂，我先去取已到达的英文版本报纸，然后走到入口附近的天使画像，找出一个四方形。细阅传单及 Leserpent Rouge 后，我决定造访 Abbe。与 Abbe 交谈过后，我开始研究搜集得来的资料。先对袍子上的符号进行研究（按下 Analyze 键），然后研究信封上的指模，之后便是在从 Madeune Buthane 盗取回来的红色交叉点上划下标记，然后按下 Analyze 键，一条日出线便会出现。

检查第一张羊皮纸，Sidney 系统报告说羊皮纸内含有隐藏地形及文字，选择“观看地形”（View Geometry），便看到一个三角形的地形，再选择“译出异常地方”（Extract Andmalites），Sidney 提示要选择语言，“既然这里是法国，选择法语（French）吧！”于是便选了法语。



接着便是第二张羊皮纸。同样 Sidney 也指出了羊皮纸内含有隐藏地形及文字。将地形及异常地方找出，最后选择“View Rotation”。在检查画面中，我读取之前取得的地图，选择“Enter Points”，然后分别在四所教堂的位置——Rennes-le-chateau、St just et le beeu、Bugarach 及 Coutassa 上划上记号。之后，按下“Start Analysis”，Sidney 提示选取图形。我在“Use Shape”菜单中选择图形，把它放在地图上。慢慢把它移动及放大，直至图形的线条穿过四个标记为止。接着，我便回到酒店大堂去。在酒店大堂内，Gabriel、Mosely 及 Butane 正在商讨到 Renne-le-bains 一游的事宜。

我回到 Gabriel 的房间，重新使用 Sidney。在搜寻一栏中，输入 Quaternity、St. michael 及 Pyhagoras。在仔细阅读过其中文字后，按下 Analyze 键。再选择形状选项，给地图加上一个正方形。我将正方形向四周移动及放大，直到正方形与圆形切合为止。之后，我在 Chateaude Serresey 及子午线与圆形的交接点上分别加上标记，然后让 Sidney 进行研究，一条新的线条便会出现。接着，我将正方

形移动，使其边缘与新的线条重叠。此时，我走到酒店大堂内歇息一下。看过 Howard 等人玩桥牌后，便再回到房间里。

再开动 Sidney，根据 Le Serpent Rouge 的内容，我分别搜寻了有关 Asmodeus、Chess Board 及 Duality 的资料，然后按下“Analyse”键，接着，我选择了“Draw Grid”及“Fill Shape”选项，一块棋盘便活现眼前。按下地图上的正方形，把 Sidney 关掉，辛劳的一天就此结束。

**第三日 7：00AM**

起床的时间到了，Gabriel 仍在睡梦之中，想必是昨夜辛劳的后果吧！我将手稿及哈利电单车的钥匙都取去，然后启动 Sidney 系统，找出并记下地图圆形的中心点坐标。利用昨夜 Mosely 交给我的钥匙，把 Mosely 的房间打开，在地上的衣服堆中找到坐标追踪装置，最后便向博物馆出发。

进入博物馆，我发现在入口旁边摆放的明信片十分特别，于是便购下了其中三张明信片——The Poussin Tomb 及 2 款 Teniers（St.anthony 及 St.paul）。与 Madame Girard 交谈后，我便走到单车租借店。先把 Howard 及 Estelle 车上的双筒望远镜偷走，然后登上 Gabriel 的哈利电单车，到 L' ermitage 一游。

到达 L' ermitage，我进入洞穴之中，把里面的文件取走，然后使用从 Mosely 处得来的坐标追踪装置。我一直移动着，直到身处装置左上方地图圆圈的中央为止。找到 Sidney 系统所指出的中央点，在该位置上划下标记，然后使用铁铲挖掘。

完成在 L' ermitage 的冒险，我回到酒店内，将 3 张明信片都扫进 Sidney 系统内，然后对它们逐一分析。不出所料，其中两张明信片内含有隐藏地形及文字。接着，我开启地图，在圆形中央点及 The Poussin Tomb 的位置上划下标记，然后进行分析。接着，我在地图的棋盘上加上了两条直线，分别是从左边数第四直行及第六直行。

接着，我继续搜寻有关资料。首先是文字，我在 Sidney 里输入 Soul、Hexagram 及 Seal，然后在地图的圆圈上加上了六芒星。将六芒星放大并移动，令它刚好楔在圆圈内。

**第三日 10：00AM**

我看到 Jean 及 Roxanne 进入了 Wilkes 的房间，于是也好奇地走到那儿，不过却被人赶出房外。待 Jean 离开后，我与 Roxanne 谈话，最后得到她的批准进入 Wilkes 的房间，可是没有任何发现。

与酒店内的人们交谈后，我走到单车租借店，取回哈利电单车，到 L'homme Fort 一趟。在那里，我发现一些足迹。循着足迹走进 L'homme Fort，竟发现 Wilks 的尸体！我在他身上找到一封信，观察过血迹及跪下的痕迹后，我回到自己的房间。Mosely 刚好从我的房间走出来，肋间还夹着一大叠报纸，十分古怪。进入房间内，我发现手稿不见了。

离开酒店，向 Larry 的房子前进。与他交谈后，我回到酒店。在大堂中，我发现 Madeline 夹着一叠报纸，似乎我的手稿便在报纸内。我跟踪她，才发觉另有内情：只见 Bunchelli 检查 Madeline，还有她所携带的报纸。我立即回到房间，与 Grace 商讨此事。



**第三日 12：00PM**

与 Gabriel 商讨完毕，我离开房间，看见 Buchelli 离开——当然还带着报纸。回到房间，我开启了 Sidney，从新邮件中取得了庙宇图。开启地图，分别在棋盘的第三条横线与第四及第六条直线的交接点上加上标记。古墓的地点便被勾划出来。接着，我在古墓上半部分的中央位置加上标记。与酒店内的人们交谈后，我驾车到 Northeast Arm of Hexagram。

到达目的地，我查看一下周遭环境。看过栅栏上的告示后，我走到 Southeast Arm of Hexagram。

在山洞的附近，我找到了 Wilkes 的手帕。进入山洞内，我有所发现。在地上划上标记后，我利用铁铲将泥土翻开，取得一份文件。阅读过文件之后，我走到 Blanchfort 附近的 Mount Cardou，在树上取得另一张告示。在这里我划下了标记，可惜地质太硬，不能用铁铲将其翻开。接着，我走到 Blanchfort 的遗迹，利用 Howard 及 Estelle 车上的双筒望远镜，观察一下橙色的石头。按下 50x 按钮，我发现 Bunchelli 的电单车就在橙色的石头附近。

赶往橙色的石头，Bunchelli 已经离开。沿着石头附近的通道前进，我找到了一处特殊地方——这里的泥土似乎曾被翻开。把泥土翻开，被盗去的手稿就在里面。回到酒店，与 Prince James 交谈后，我将稿上的指模取下，然后扫进手提电脑内，利用 Sidney 系统找出指模的拥有者——所料不差，就是 Mosely、Buthane 及 Bunchelli 三人。

之后，我着手研究得到的资料，把旅行时 Enmilio 在地上写下的“sum”字从意大利文翻译成英文，就是“I am”的意思。然后加上在明信片得到的隐藏文字“at in arcadia ego”，就会变成“I touch the tomb of god”，Sidney 最后在句子末加上“Jesus”。打开地图，我发现在 Peyrolles 至 Chateau de Serras 处有着如蛇一般的图形。在蛇头、蛇身及蛇尾巴上分别加上标记，研究暂时停下来。

**第三日 3：00PM**

在饭厅中，我与 Grace、Mosely、Buthane 及 Bunchelli 一起，开始揭示真相。在质问中，我顺序地回答 Mosely、Buthane 及 Bunchelli 先后偷取手稿，而 Grace 则指出是 Bunchelli 把手稿埋藏的。由于证据确凿，他们终于招认。

四处搜寻资料后，我走到 Villa Bethania。敲门入内，与 Prince James 交谈后，我走到 Chateau de Serras。攀上围栏，与 Montre Aux 会面。交谈后，我走到后园，通过后园的门，开启房子内的灯，发现有一只蝙蝠在房内。

**第三日 6：00PM**

我走到单车租借店，从 Estele 的单车后方的水樽上取得他的指模。回到酒店，将他的指模扫进 Sidney，顺便研究一下博物馆外信件的指模——原来是属于 Estelle 的。我到了酒店大堂与 Estelle 会面，对话之后，他邀请我到其房间观赏古代文物的相片。

之后，我走到教堂，发现 Emilio 与 Mesmi 正在商讨目前状况，我立即隐藏起来。待 Emilio 离去，我紧随着他回到酒店。与他交谈后，得知他来此地的目的。

**第三日 9：00PM**

我来到了庙宇之内，这里看来是一个迷阵。经过 Grace 的提示，我明白要以 L 型的方式移动，而只有剑状图案的地板及空白地板是安全的，有骷髅图案的是赴黄泉的图案。（为方便各位玩家，迷阵左右由上至下以 A 至 H 表示，而上方由左至右以 1 至 8 表示，各位只要依照以下移动方法，就可安全通过迷阵）。

H4→G6 F2→D3 D1→B2 C7→E8 F7→D8
G6→H5 D3→E1 B2→A4 E8→F6 D8→B7
H5→G3 E1→C2 A4→B6 F6→G8 B7→C5
G3→H1 C2→E3 B6→A8 G8→H6 C5→B3
H1→F2 E3→D1 A8→C7 H6→F7 B3→A5

经过多重的机关，我来到一个展览室中。从展览架取得皮手套，再将火台上的石头拿下。将石头放在恶魔石像的手中，之后通过多重镜子。在镜子中，我的样貌在改变，有时是年老的样子，有时则是平常的样子。把镜子附近的杠杆推往年老镜子的一方，然后按下有阴阳图案的按钮后，我来到另一房间。

这时，Mosely 及 Mesmi 赶至，通过隐形桥之后，他们替我解决了来袭的吸血鬼，我终于面对了最终的对手——Montreaux。他居然召唤出恶魔来。听从 Grace 的批示，我攀上了石棺，然后向恶魔掷出护身符。趁着恶魔掩眼之时，利用匕首把恶魔的咽喉割破，一切便结束了。






## 游戏键位设定

《龙女》的操作是比较繁琐的，而游戏本身的默认键位更是让人摸不着头脑，因此对其设定进行一下改动是必要的。下面将我在玩龙女时的键位设定奉上，希望能对大家有一些帮助。

在主菜单中左下方有个 Options 选项，打开它，里面有 Commands、Controls、Graphics 和 Audio 等选项，它们是分别设定指令、控制、图像和声音选项的。选第一项 Commands 可以看到有四个竖栏，左边这一组是命令名称，右边三组就是默认的键位。为了避免繁乱重复，让 Second 和 Third 与 First 栏相同就行了。

命令栏有十八项，键位设定如下：

前进（Move Forward）：方向键向上（Uparrow）

后退（Move Backward）：方向键向下（Downarrow）

左移（Strafe Left）：逗号键（，/< ）

右移（Strafe Right）：句号键（。/> ）

上跳（Jump/Up）：空格键（Space）

下蹲/跳下龙背（Crouch/Down）：Z 键（Z）

左转（Turn Left）：方向键向左（Leftarrow）

右转（Turn Right）：方向键向右（Rightarrow）

上视（Pitch Up）：上页键（Pageup）

下视（Pitch Down）：下页键（Pagedown）

自由视角（Free-Look）：C 键（C）

基本攻击（Primary Attack）：左 Ctrl 键（L-Ctrl）

强力攻击/魔法攻击（Atternate Attack）：左 Alt（L-Alt）键

使用物品（Use Item）：回车键（Enter）

物品清单（Inventory）：I 键（I）

飞龙动作/召唤（Dragon Action）：右 Ctrl 键（R-Ctrl）

潜行（sneak/Camera）：左 Shift（L-Shift）

地图切换（Map）：Tab 键（Tab）

键位设定好之后，进入 Controls 菜单，在 Alway Freelook With Rynn 一项上打勾，这样在游戏中随时可以自由地转换视角了，这对于战斗大有裨益。至于摇杆的设定，程序默认 X 轴为旋转，Y 轴为上下俯仰，基本设定可以编辑游戏目录下的 Drakan.cfg 文件来手动修改。

游戏中还有其他的键位功能需要介绍一下：

用 ESC 键可弹出主菜单，如果你只想存盘或读取进度也可以用功能键 F2 和 F3 来切换。游戏中还设有快速存取功能，用 Q 键可以快存（QuickSave），用 L 键可以快取（QuickLoad）。快存快取不用切换到其他的菜单，可以在游戏画面中直接完成，这对于战斗中的存盘很有用处。用下蹲键除了能使 Rynn 蹲下外，还可以控制飞龙降落到地面上，再按一次可使 Rynn 从龙背上跳到地面上来。若要再跳上龙背就要按右 Ctrl 键了。Rynn 在战场上要切换武器时为了节约时间不必打开装备栏，可以用“ [ ”键和“ ] ”键来切换手中的武器。这两个键用在 Arokh 身上则可切换冰、火、电、石、毒五种攻击方式。当然了，除了用键盘和摇杆操作外，在空战中最好用鼠标来旋转方向和视角，同时用键盘来控制攻

击，这样结合可能会更有效率一些。

## 游戏攻略

**第一关：召唤**

龙女——Rynn 和弟弟在下山的路上突然受到了兽人族的围攻。当她从昏迷中醒来时发现弟弟已经不见了踪影。她步履蹒跚地回到村庄，见大火已焚烧掉了大半个村庄，尸体横陈，满目疮痍。

与村中一息尚存的 Atimar 交谈，他叫 Rynn 想办法去寻找人类的盟友，那只上古的飞龙。不过要让它从沉睡中苏醒过来要找到一把钥匙和一本魔法书才行。

在 Atimar 死去后，这时地图上会出现有关的任务提示，主要是去寻找一本魔法书，用来打开教堂中的暗道。不过要先在山腰的 Atimar 茅屋中找到一把钥匙才可以打开屋子大门。首先按“I”键打开装备栏，将 Atimar 的剑拿到手中。

往南走杀死几只兽人（注意对付兽人要蹲着攻击，否则会被它们闪开；另外要等它们挥动武器时再出招，可以削断它们的臂膀）。先来到村中的酒馆，在墙边拿到一支狼牙棒。在里间的一条通道下去是个地窖，杀死两只兽人，用拉杆打开铁门进去，杀死几只蜘蛛后可从木桌上找到银色钥匙。屋里还有个铁门是打不开的，只能从村外海边的洞穴进来从外面打开。

返回到村庄绕过酒馆往南出了村庄。穿出狭谷可看到一只兽人正在杀一名村民，上前杀死它后往右边拐过去（这里正前方是通往教堂的路，记住这个地方）。走一条木桥过河，沿河边往左边跑过去，可找到 Atimar 的茅屋。用钥匙打开木门进去从桌子上拿到了那本魔法书。走出茅屋后还会遇到两只兽人的拦截。杀掉它们后可以先去村庄的北边山崖上，跳下去来到海边，那里有一只木箱，在附近可找到一些装备（一支短剑、三只血瓶）。

这时山崖已上不去了，返回去的路在身后的一条山洞中。从山洞杀进去后在山腹中有一个水潭，由此往右边游过去可在一个洞穴中找到另一个小一点的水潭。从水潭潜到下面，从一条水道钻入另一条洞穴，杀到尽头用拉杆打开大门可进入地窑，由此可返回到村庄的酒馆之中（注意在地窑中有一处平台，可从一堆箱子上跳上去，找到狼牙棒和血瓶）。

补充足装备后，从村庄出去穿过狭谷一直往前走会有几场战斗，有两只兽人身上有血瓶，在尽头过桥就是教堂了。

在教堂中将魔法书放到案子的方台上，将石柱转动到大厅的中央，会现出一条暗道。由石阶下去可在地道中的石案上发现一本经书，书上记载着上古人类和飞龙及其他种族间征战的故事。看完经书后从中央圆台上跳到墙边的窄台上，沿斜坡走下去可以看到下方的走廊。连跳两阶穿出走廊可以看到通道上有五只月牙砍刀，由绳线吊着按不同的方向和速度不停地摇摆着。瞅准时机从间隙闯过去。再走过一条曲曲折折的走廊来到一个大厅之中，中央的圆台上是一只灵柩，上面有一块灵魂水晶，不过现在它被四周的深涧阻隔着过不去。绕着四周跑动可找到两只手捧水晶的雕像，在它们的中央有一块踏板。将旁边的金色石块推到上面，然后再跑到两个雕像前分别踩下面前的踏板，水晶的光芒灭掉，沟涧中有平台升上来可以走到中间的圆台上了。在灵柩的一端可拿到蓝色的灵魂水晶。拿到水晶后由四周的台阶走下去，再乘一部升降梯来到一处山洞。出去后来到地图的中部，过桥后会得到任务提示。往左边的山坡冲过去，在山谷间一堆篝火旁杀死几只兽人。从树干上可找到一把斧头。从山坡爬上去可看到两只石球，把它们推下一侧断崖可引爆几只火药桶，炸掉几名兽人。



继续前行是一道山崖绝路，一名兽人在对岸张牙舞爪地叫嚣着。将崖边的枯树推倒砸死对岸的敌人，从树干上走过去，然后往右下山坡穿出一条山洞。

往前过一吊桥（注意桥上有两处坏掉的地方要跳过去），从桥头斜坡下去是一座石拱桥。先不过去，从桥头斜坡往前走来到墓地可拿到一些装备。

在一具骷髅上有一把长剑和血瓶，从墓道穿到里面可在一个小石台上找到一枚火水晶，墓道口的石像上边也有一只血瓶。返回到河边过石拱桥，沿山坡往左爬上峰顶（右边的吊桥是跳不过去的）。朝左边山坳拐过去还可以找到一条吊桥，跳过去后小心两侧山坡会有敌人推石球下来。往右上山坡过桥，从桥头往右走入洞穴，可从骷髅身上拿到铠甲和血瓶。回到桥头往右边山坡爬上去可看到河对岸泛着红光的龙洞。趟河走过去进入洞中。在青砖甬道中有三段路上有砍刀机关。第一段可以很轻松地跳跃过去；第二段分为上下两层，这里的技巧是盯准下方的刀刃，刀刃往前走时跟过去，然后起跳，正好避开上方的刀刃；第三段要难一些，共有三片，趁第一片刀刃往回收时闯过去起跳，再跑，如此往复。穿出甬道后进入山腹，中间是深涧，中央有石台可以跳上去，不过它们是虚的，瞬间会掉坠下去，要利用这一瞬间快速地跳到右侧山洞中。

由洞穴中的石台盘旋走下去，可看到半空中僵化的一只翼龙，下方是一个祭坛。Rynn 走上前去将那枚灵魂水晶放到祭坛上面，这时飞龙被唤醒了。Rynn 和飞龙展开一段对话后，就可以骑着飞龙离开了。

**第二关：寻找**

走出山洞后飞向空中，往右越过一条河流可在下方发现一所民居。注意在这里下降要先在空中干掉周围山冈和山坳里的敌人，然后 Rynn 跳下龙背走到屋子里和主人对话。之后从他手中拿到一把钥匙，同时得到清除附近蜘蛛洞的任务。

出门乘龙飞向山坡，用钥匙打开洞穴的门，进去后可走到一处崖边，推倒木桩跳到上面。越过深涧沿洞穴下去可在一木箱处拿到一付弓箭和血瓶。继续下去可看到丝茧中的蜘蛛幼虫，里面的母蜘蛛被丝网隔住是杀不到的。往右边拐上斜坡可来到蜘蛛王的上边，那里有个橇板上面有个火药桶。跳上另一端，火药桶被抛起来炸掉上方的岩石，落下的岩石会砸死下方的蜘蛛王。环顾四周，这里是丁字路口，左边的路可跳回来路，往右拐过去可由一堆木箱跳上一层断崖，由山洞的另一个洞口出去（当然由来路出去也是可以的）。杀死一名守卫进入一旁的废墟，找到一只血瓶。这时返回先前的房屋，从主人的手中可拿到一块诗歌之石，出去看地图可以发现一个新的任务地点。

乘着飞龙沿峡谷飞去，中途在两边峭壁上会有许多的炮台，空中也有恶龙的攻击。除掉它们后在左边峭壁可发现一个洞口，将那块诗歌之石放到中间的石柱上，这时石柱下落大门被打开了。沿通道走下去有个拐角，左边的墙会被一只怪物撞开。杀死它后由左边路口过去发现两个入口。在右边可找到血瓶，进入左边的走廊在拐角处踩下一块踏板打开前方的石门。前行可到达一个怪物窝，有两只大怪物领着一群小崽子，杀掉它们全家老小可拿到血瓶。由一侧的斜坡上去地面上有只石块，这里寻常是跳不上去的，可以使用侧翻跳过去。

一路走下去可找到一个天桥，走到天桥的尽头在一个石台上拨起一把火焰之剑。这时回去的天桥已经断掉了，两侧的巨斧刃片也开始摆动。看准时机可以跳过去，由原路可回到洞外。

骑上龙背继续沿峡谷穿过两道石拱桥，这时天空中飘飘扬扬地下起鹅毛大雪。消灭那些在山顶上的炮台，可在前方找到一扇大木门，不过右边的小门要用一把钥匙才可以打开。乘龙往东方飞过去，在一道弯曲的石梁尽头可找到两侧竖着幡旗的洞口。

进去后在中央是个石厅，沿石壁走到尽头跳下去，杀死几只怪物。在熔炉门上取到一把长剑，在石桌上取到钥匙，一边的凳子上还有一把长剑和弓。返回到跳下来的地方，那里有个升降梯，扳动一旁的拉杆起动它，然后转过身跳上去，返回石壁上的窄道，按原路出去，乘龙回到那扇巨大的木门前。

Rynn用钥匙打开右侧的小门进去，用里面的拉杆打开大门骑龙进入山洞。不过前方又被一道木栅门阻住了，Rynn跳下龙背穿过栅门，可在山腹中看到一个大湖。

打开木栅门的机关就在前方空中的石梁左边尽头处，那里还有一道关闭的木门。先往右边走，经过一道门口时地上会打开一块翻板，Rynn就势滑了下去（当然你愿意的话也可以跳越过去）。然后前行杀死里面的兽人，在桌子上拿到血瓶，在旁边的木头上可拿到钢斧。由洞穴一端的箱子上可以连跳到空中的木梁上。由此可走到右方的平台上，从一道木梯爬上去（如果刚才跳过翻板会直接来到这里）。往前走在右边看到一个洞口，可进去拿一些装备（火水晶、箭筒和血瓶）。不过会有一场战斗，杀死里面的敌人才可打开被关上的木门出来。继续往前走来到了石梁上，前方的巨门前有一名兽人，杀掉它，用门左边的拉杆可以打开左下方的那道



木栅门。然后回到木门前转动机关打开这道门，返回到下方的木栅门处。乘龙越过大湖飞到石梁上，由尽头的门口进入洞穴之中。注意右边有一大堆的箱子，跳上去可拿到弓和火箭，然后再乘龙飞到河流对岸就可以走出这片洞穴了。出洞穴后会遇到两只飞龙的攻击，打下它们后到右边废墟中拿一只箭筒。然后到另一个废墟去找一名受伤的男人，与之交谈后会得到寻找隐藏矿区入口的提示。

这时往东边飞可找到一扇巨大的木门，需要从里面才能打开它。这时返回去飞到瀑布附近，在瀑布的右上方可找到一个小洞口。

让Rynn钻进去下行会在断岸边找到一部凿岩机，不过要有能量水晶才可以启动它。先从长木板上走到深涧对岸，前方是个死迷宫，在里面可以找到不少的补给品。在其中的一个石穴中有一具骷髅，从它的手中可拿到一块能量水晶。

按原路返回到崖边，将水晶放到凿岩机一侧的小孔上。凿岩机开动了，将右方的石壁钻出一个大洞，由石洞穿出去可来到一扇木门的前方，用拉杆打开巨门，就可以召唤飞龙过来了。出门后那道大门会马上关闭，同时天空中出现一只恶龙。

乘龙打下它后看到门前有个能量祭坛闪着辉光，飞上去后飞龙可获得冰的力量，然后木门再度被打开，Rynn可以乘着飞龙进入这座矿区了。

**第三关：毁灭**

乘龙钻入洞穴，飞到对岸继续前行，在前方可找到一个丁字路口，往右上斜坡可看到一扇木门被锁住了，用龙咬死门口的守卫。

Rynn下龙背，返回到路口，往左边路口行去。上斜坡后可找到一间刑室，里面有两名兽人正在拷问一个人，从他的口中得知有关隐匿所的信息。在杀死兽人后从刑室的另一侧找到竖梯爬到牢房，杀死看守。拉动地上的拉杆，其中有一个牢房会被打开，在里面可拿到血瓶、铠甲等物。

按原路返回飞龙处，发现那道木门已被打开了，骑上它飞到前方又会被一道木栅门阻住。Rynn跳下龙背闯过去，在高丘上杀死一只兽兵，用拉杆打开栅门，然后回去骑龙进去。不过这里有一道大门也是紧闭的，要等本关尾声时才会被打开，之前的行动要靠Rynn一个人来完成了。她先跳下龙背，往右边上小径可找到一个小门。

进入山洞出去，沿山壁小道往右边绕可找到一个小门，过桥后前行来到一处露天矿场。先杀死几只兽人守卫，从木梯爬上四层平台，来到两只摆动不停的巨球附近。窥隙跳到对面平台往右转，从平台跳入对面山壁的通道中。沿通道走进去右边有间屋子可拿到攻击力25点的斧头，出去走到通道的尽头可看到上面有只巨大的石球滚落下来。

避开它后上去杀死一名守卫，找到一根拉杆，扳动它可升起矿场的一部升降梯。返回到附近有两

只摆动巨球的平台，由竖梯爬到顶层。杀死一名兽人守卫，从崖边由那部升降梯可跳到对面的山壁上。由此冲入矿坑，按照路牌的箭头所示跑出好远可以来到山体之外。在一名兽人被落下的巨石砸死后，往右边洞口杀死一名强悍的巨人守卫，进入另一道洞穴之中。走出很长的坑道来到一处山腹中，里面有三只兽人，逐一杀掉。右侧的木门是打不开的，从左侧上山坡进入一个小门中，拿到箭筒后由木梯爬上去。在青砖砌成的甬道上有个丁字路口，往右拐冲到尽头屋内可拿到冰水晶、长剑和铠甲。回到丁字路口往左边拐来到尽头的房间，在那里可得到一副弓箭。

返回到木梯处绕过它往左上斜坡回到山腹大厅的上方，由圆弧形的小道到达对面的山壁处，进入洞口，从甬道可以到达一间墓室。

从两具铜棺中可拿到两只血瓶，从正中的圆石台上拿到一把钥匙。当走出墓室外的大厅时，这时前方的退路被很多道铁栅门封锁了。大厅门口出现了一名铁甲武士，他手里拿着的火焰剑很厉害。Rynn 先使用冰水晶护住身体，然后同样也使用火焰剑几招就可以打败他，这时通道上的铁栅门被打开了。

返回矿场底部可看到一名巨人，杀死它后按原路返回到山体外的石壁小径，回到先前的洞口。由那里的斜坡爬上去看看，原本被铁门封住的洞口被打开了，杀出去后干掉几名兽人就可以由左边的雪径下山了。注意这时空中有只飞龙往下攻击，要快速跑动才会不被击中。看见山腰上有个两侧竖有红色幡旗的大门紧闭着。

在它的左边山腰还有两个洞穴，左边的是营救飞龙的通道，右边的巨大洞穴则是本关的出口，现在里面是封住的。

进入最左边的洞穴，可以看到一根拉杆和一扇门，把门打开就可以骑上飞龙出去了。在山外先干掉那只讨厌的恶龙，然后飞到挂有红色幡旗的大门前。

用钥匙打开左侧的小门进去，杀下去可以来到一个锻造车间，用左方的拉杆将机器打开。三只巨大的锻锤上下移动，从左边的斜坡来到上方，连跳四次从那三只巨锤顶上跳到右端的平台。由洞穴下行到拐角处会有两只怪物破壁而出，分别从两间石穴中拿到血瓶和权杖。沿石洞一路滑下去会来到那个隐匿室，与里面的一名矿工交谈会得到摧毁矿物的任务。

在洞穴中心的上空有个巨大的水晶矿物，它的四周有四个椎形平台，上面的扶手可以将其上升，扳动滑轮上的木杆可以使它坠落。Rynn 要做的就是将它们全部坠下去。

方法是将四个平台调整好高度，让最后一个临近石壁上的小径，每坠下一个要利用其停顿的瞬间迅速地跳到相邻的平台上去。等四个平台全部落下来后，中央的矿石也会落下毁掉。这时飞龙会在空中出现，那道原本闪着绿芒的圆门封锁会消失，不用理飞龙，进入那道圆门穿出去。

在山道上会有几颗石球滚落下来，躲过去后走一条木桩过去，再连续往西跳几次。在一个圆形中央有水晶的圆台上跳上一个盘旋向上的山道（小心这里还会有巨石滚下来），跑到外面就可以骑飞龙离开了。

离开的出口就在对面的巨大圆洞中。注意那道带巨齿的圆门是飞不过去的，可以由下方的窄道走过去，过一座吊桥就可以过关了。

**第四关：出路**

穿出圆形巨门后过吊桥往前飞，在空中会遭遇四、五只恶龙，尽量把它们分散开杀掉。在地图的东方那个圆轮的地点是个圆形泛着绿光的大门，现在不用管它，往地图的正北方向飞。飞入一个圆形的山坳，再打下两只恶龙持续攀高飞过这片山谷，可以看到前方巨人居住的雪窑。在右边还可以找到一个小山洞。把龙降下，Rynn 跳下去穿出山洞会得到一则任务提示，在地图上会增加一个任务地点。下山后可遇到很多抛雪球的巨人，他们虽然体态庞大，但行动迟缓智力水平低下，利用障碍物藏身再溜过去。最后在这片雪山中可找到一条山洞中的走廊，从里面的屋子里可找到一把冰剑。

乘龙返回那道圆形大门前，在它的左边山壁上可以找到一个洞口，跳下龙背杀入洞穴，可在里面

找到一座吊桥。过去后从道路一侧的雪坡滑到底层会遇到一名看守的巨人，杀死他可以打开那道圆形大门上的绿芒封锁。飞龙这时穿门而入，Rynn 可以骑上它了。

往西方飞过去会遇到两只恶龙，打下它们后在前方第三道圆门处还有激烈的一战。再次打败两只黑龙后，可以看到左侧的崖边有一个拉杆，它是解除圆门上封锁用的。

乘龙飞上左边的雪坡，从一道小门进去，来到断崖处，可看到远处有一个巨人不断地往这边扔掷炸药桶。避开他的攻击，沿着峭壁往右走过去杀死一名兽人，在竖梯旁边的木桶里可拿到隐形药和血瓶。然后下梯子可在尽头找到拉杆，用它打开圆门的封锁，再由竖梯返回到断崖边调查尽头下方的情况。

最后可以沿斜坡滑到最底层，在雪路中可以拾到不少的道具和装备，不过这里的敌人也不少。最后由下面的一个拉杆可以打开一道小门出去，乘飞龙由第三道圆形的大门离开。终于来到了最终的出口了，在这里飞龙与守卫在这里的一只冰龙对话，最后经过一场持久艰苦的战斗打败它（我是足足用了四十多分钟才打死它的）。

然后在出口前会看到一个能量祭坛，飞上前去飞龙可以掌握冰系的力量，最后由圆形大门飞出去，本关结束。

**第五关：海岛**

Rynn 乘龙来到东海群岛地带，在一处山崖处与三个翼人姐妹交谈后，得到寻找Rimril的任务提示，他就在地图的正北方。

越过这水烟漫漫的大片海域时会遇到几只飞龙的攻击。消灭它们后，在地图的北部一座城堡门前遇到忍者装束的黑衣武士，与他交谈后得到有关弟弟的线索，并得到三条任务提示。下面的首要任务是到精灵族的驻地去找一块自然力量护符。

乘龙飞到地图的西北角，可找到精灵族的基地入口，在进去之前自然少不了一场空中大战。基地虽有两个入口，但目前只能从海边的正门进去。

从正门进去后，沿走廊跑可下到两座竖梯，站在一个巨大的山腹的中央平台上，一个快跑跳跃到对岸，进入那条甬道。进去后可以看到道路中央有条单规，迅速朝左边跑过去，身后会出现一组旋转的刀刃追上来。身手快的话可以直接跑过去，要不也可以在右边的一个凹室避难。

出来后杀死两只精灵，进入另一条甬道，前方是个丁字路口，对面的牢房要用钥匙才能打开。先往右拐上楼梯，走过去会发现第二个丁字路口。往右上去可在一间房屋内找到一把钥匙和一副弓箭，接着用两侧的拉杆打开里间，可打碎木桶拿到一枚火水晶。

返回第二个丁字路口往左边拐，上阶梯用拉杆打开机关夹死一只精灵拿到血瓶。返回到第一个丁字路口，用钥匙打开那道牢房的大门杀进去。扳动屋子的拉杆，由里面的楼梯拾级而上，这时发现那枚护身符就在屋子中央的圆台上，不过上方悬着一个笼子，一过去拿就会被罩在里面。往左边跑过去推倒一根石柱，再过去拿护身符，那笼子就会被毁掉不起作用了。

这时屋子里另一个栅门被打开了，进入另一房间可从宝箱里拿到隐身药水。上楼梯看到一个有喷泉的大厅，右边的走廊上有箭矢如密雨射出。注意屋子里有只高长木箱是可以推动的，推着它通过这条走廊就不会有危险了。

从走廊穿出去来到山腹大厅的上方，前方有三个摇摆不定的平台，待它们摆近时迅速跳上去，连跳过三个平台可到达另一端的峭壁小径上。然后到尽头扳动拉杆将地上的陷阱除去，就可以沿木梯爬到上方出去了。



召唤来飞龙骑上去，往地图的西南角方向飞，可在湖边一处山壁找到一扇大门（在瀑布的左下方附近，挺隐蔽的）。进去后会换一张地图，下一个任务是去找一把铃锤。

**第六关：铃锤**

飞出洞穴后与一个身泛金光的女人说话，她的身旁是一具泛着灵光的骷髅，对话之后得到去找一块灵魂水晶的任务。

沿着山腹水道一路飞到地图的东方，在那里可以找到一个巨大的洞穴，杀掉洞口的巨人冲进去。在第一道大门前可找到一支拉杆打开它，第二道大门打不开，先杀掉门口的守卫。Rynn跳下去往左边拐入半弧形的大门，一路跑下去是一个祭坛，在上面可拿到要找的灵魂水晶。不过这时旁边会出现两名手执火焰剑的黑甲武士，杀掉他们后按原路返回到飞龙身前，这时第二道大门已经打开了。沿着巨穴跑下去然后在河边起飞，当来到一个湖边时有条岔路，右边是一道门，走左边的路可以拿到一件兵器。

拿兵器的方法是Rynn从龙背跳入湖中，游到湖的另一边山壁内可找到一个隐藏的小洞，在里面一具尸体上可找到一把钥匙。然后游上岸边，从岔路往左边跑可找到一个小门口，在门左边拿到一枚火水晶。一路沿走廊冲进里屋杀死几只怪物，从桌上拿到血瓶，用钥匙打开正中的铁栅门，从里面拿到一把战斧，它的攻击力有40点。

返回到湖边后往右边走来到那道门前，大门是封锁的。Rynn从右侧的小门进去，在里面会遇到几个敌人，其中精灵好对付，巨人要引它到炸药桶处炸死它。

然后用拉杆打开大门可以骑龙穿行了。回去的路线与来时有所不同，但是可以归到来时的路上。最终回到那具泛着寒光的尸体前与那个金色的女人谈话。Rynn将那块灵魂水晶放到那具尸体上，那人开始对着骷髅作法。此时会得到另外两条任务信息提示，一是收齐六块魔法水晶，二是利用水晶解开封印的符咒，这样才能拿到铃锤。

这时环顾四周可以发现右边的大门已被打开，乘龙闯进去后，可下去从石台上拿到第一块水晶。然后往右边跑跳到一条走廊上，注意这里的地面是虚的，很快会陷落下去，所以要很快地跑过去。前方还有几处断掉的地方，要有很好的跳跃技巧才能出去。

冲出走廊后可看到第二块水晶就在右边的高台上，不过现在还上不去。往前行来到一个岔路口朝右边绕上山坡，会遇到一名黑甲武士。打死他后可进到一个有很多悬空浮块的走廊，在这里需要更高的跳跃技术才可以通过。过去后穿出走廊可拿到第二块水晶。

返回到岔路口朝前行出很远可以拿到第三块水晶，由左边的木屋可找到一个竖梯上去。这时沿斜坡下去可看到防护罩里的一把锤子，它正是本关要找的物品。

往前走进入山洞，杀死两名敌人。从尽头的孔洞滑下去可拿到第四枚水晶，由石台往左边的斜坡下去可看到远处平台上的第五块水晶。

先跳上对面的平台，再过一条长长的吊桥就可以过去拿了。返回到第四块水晶石台的右边，那边的栅门可被敌人打开。杀死里面的守卫扳动拉杆，沿里面的走廊前行，出去后可拿到最后一块水晶。然后杀死一名武士，由他身后的走廊冲出去来到那道带有封印的半弧形大门前。

那里有个祭坛，分别把身上的六块水晶放在六根石柱上面，这时大门上的封印被解除了。Rynn和飞龙在里面会合，并与守卫在此的巨人展开了一场战斗。巨人虽会投掷武器，飞龙同样也可以用空中的优势来攻击它。打败它后Rynn可下去从石台上拿到铃锤。

之后飞龙在祭坛上可获得新的战斗技能——电系攻击，用它来对付空中敌人简直就是无敌。接着由原路返回东海群岛即可过关。

**第七关：城堡**

回到东海后带着锤子去海域的北方城堡门前去见那名忍者，他说了几句话就打开了城堡的大门，Rynn跳下龙背走了进去。

这里是熔岩地带，考验玩家的还是跳跃技巧。

一进大厅就有三道铁栅门，走向右边的门口用自然护符可以打开它。进入走廊走到一个房间，空中有许多的小石台可以跳到上方的门口，下边是红灼的熔岩，掉下去就化成灰烬了。注意在刚进入房间时不要冲得太远，那里的路有一段是会掉下去的。

跳入上方的门后冲入走廊，左方的雕像手中有血瓶可拿。上两段楼梯，会进到一个有许多七上八下不断运动的巨石的房间，这里要一个一个地挨近，最后两个要一口气跑过去。

下一个房间里有左右挤压的两组巨石，地上有三个陷阱，这里不能有丝毫的停顿，要瞅准时机一口气跳过去。

下一个房间两侧各有一根拉杆，中间的石台上有一把钥匙可以打开前方的一道大门。先跳到左边去扳拉杆，再回来往右去扳另一个，完成后屋子里的熔岩会沉下去。

由右边拉杆处往左连跳几次，可到中央拿到钥匙，再往前方跳几次用它打开栅门进入一条通道。沿走廊上楼梯。

当看到前上方有一扇栅门时不要急着前行，上方会落下一排巨石堆成石阶。从石阶上跳上去穿门而过，从走廊右侧的石像手中可拿到一把大剑。继续走进一个圆形的房间，这里的地面其实是一部升降机，要站到中央圆圈的位置才不会被屋顶压死，而从一个圆孔来到上层的大厅之中。

大厅中有一个盘旋而上的石梯，上方空中悬吊着一具巨大的铜钟。将那把锤子装备上，拾级而上朝铜钟敲一下，这时铜钟会落下去将地面上的圆形盖子打开。地上现出了一个传送点，跳下去可进入下一场景。

**第八关：魔阵**

爬出水面后前行会看到山腹中有一个小湖，湖面上有一颗星星会引导你前进。跳入湖中游到对岸，沿着巨穴往前跑动会看到一个小洞口，进去后会遭遇两名武士的夹击。将他们击败后往前行，沿石壁上的小路往左边走又会遇到一名武士。杀死他后前方壁上的栅门被打开了，进去后是个岔路。走左边那条下去，在走廊左边找到一根拉杆，扳下它，进去后来到第一个魔阵屋。房间的中央有一根四棱柱，每一面是风的符印。踏下屋内的四块踏板，然后再往左边小巷里去踏最后一块，各通道的火焰消失了，地图上会出现第一块符印标志。接着穿出这个房间可在走廊上找到第二根拉杆，再返回第一个岔路口从右边上楼梯会发现一道栅门已被打开了。从里面的圆台上拿到一枚火水晶，从两侧的宝箱可拿到血瓶和隐身药水。

按原路穿出魔法屋可来到石壁上与一名武士交手，打败他后进入另一条走廊，里面又是左右两条岔路。先往左边走下两段楼梯来到第二个魔法屋。一进去身后的门就会被锁上，屋子里出现龙卷风。踏下屋内里外两层的八个踏板，这时屋内的龙卷风消失，地图上会出现第二个符印标志。

穿出这个房间下楼梯来到下一个屋子，中央四方平台上有四块巨石不同节律地上下运动。Rynn这时要身手敏捷地跳上中央平台，通过那里跃到对面的走廊里。

沿走廊上楼梯，到山崖上杀一名武士，打开右侧的门，到右边一个骷髅身上可拿到攻击力三十点的斧子。进入走廊后可来到第三个魔阵屋，这里地上有些石板会陷落下去，只要你踏下左右任一块踏板，中央地带的地面就会突然掉落下去。这时要利用跳跃技巧到达另一端来踩下另一块踏板，前方的栅门才会被打开，地图上出现了第三块符印标志。

穿门而出来到一个岔路口，先往左起上楼梯，身后的门会被锁住，空中荡起一阵诡异的笑声。这里是个回字形的走廊，里外两层各有四个踏板。中央的屋子里有一把攻击力30点的斧头和三只血瓶，这对你是很重要的。不过那些栅门好像会听声音，只有在外面一圈跑动并踏下那八个踏板，才会打开中央屋子的栅门进去。

拿到东西后回到岔路上来，由右边下楼梯来到最后一个魔阵屋。在两侧走廊里踩下两块踏板可停止屋子里闪电的攻击，这时地图上会出现第四块符印标志。

由这个房间穿出去上两层楼梯会遇到一个有铠甲的屋子，不过要破除三道机关才能打开。左右两侧的走廊各有一块踏板，再找到一处楼梯上去从

右边找到一根拉杆，左边是弓箭和无敌药水，三道机关打开后就可以到那个屋子里拿到铠甲了。

继续前行，有个房间的石台上有血瓶，推倒柱子可以拿到它。往右边走廊拐出去来到地图正中位置的山腹中，沿一条土道走下去可进入一条巨穴。在路上会与几名火焰武士交手，最后进入一个圆形的大厅之中。

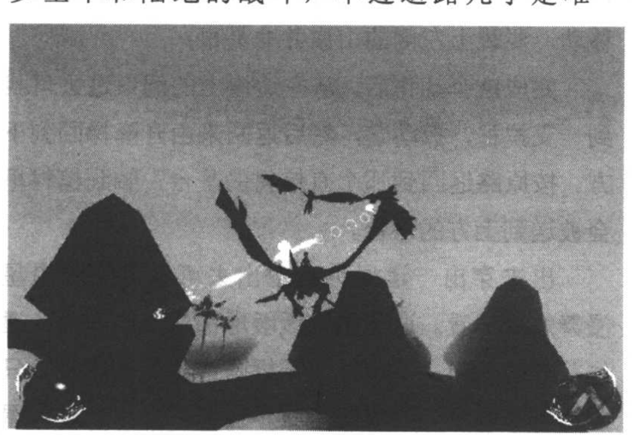
大厅正中的圆台上就是要找的水晶石，不过它被符咒笼罩着。在左右上方的平台上各有一个装置，它们的镜子上分别可用拉杆切换出不同的魔法符印，然后踩下大厅地上的踏板就可以引动相应的魔法阵。用正确的顺序启动这些魔法阵即可打破水晶石上的封印。

这时先打开地图，按照先后访问的顺序记下沿路房间的符印标志，它们的形状与两侧装置上的图案相对应。

正确的解谜方法是：左扳一次拉杆（火）、左扳二次（风）、右二次（风）、左二次（石）、右一次。这样就可以打开水晶上的符咒了。

拿到水晶后前方的道路会被打开，跳入尽头的传送点即可离开这里了。当返回到城堡门口时，看见那名忍者大哥已身负重伤倒在了地上。在临终时他说出飞龙 Arokh 已被 Svccvbvs 劫持并运走了，Rynn 必须马上把它营救出来。下面要做的是在东海群岛找到 Svccvbvs 巢穴的入口。这时地图的正下方会出现一个新建筑位置，要找到它并不难。先往左边沿山道走下去，从尽头跳入水中。

往南上岸后，经过一系列盘旋山道和险峻的山梁到达地图下方的洞口。这里路途很长，会经过不少空中和陆地的战斗，不过道路几乎是唯一的，难度并不是很大。当你辨不清方向时可以按照海中船只行驶的方向去找，当看到一艘停泊的船只时，就可以找到了。



**第九关：追踪**

沿着绿色走廊走进去，在一个门口右侧宝箱内可拿到长弓和魔法箭。进入门内会遇到两名魔女，她们一个在空中攻击，一个会下来在地面上攻击。将她们打败后前方的门会打开，冲进去见到第三位魔女，她惊慌地叫 Rynn 不要杀她，如果能替她找到一面魔镜，她会对 Rynn 的冒险提供帮助。

得到任务后从门口往右边走乘一部升降梯下去，在山梁上干掉一名武士。进入一道门中来到山腹。在这个大厅中要射杀一名魔女，对岸有名武士也要干掉。然后跳到中央的石冈上沿着盘旋的小道走到底层，杀死门口的武士进入下面的迷宫中。进入门内首先会遇到很多蜘蛛，只有把它们全杀光，前方的门才会开启。接着来到一个湖边杀死一群出没不定的幽灵和一名看守。在旁边的屋子宝箱中可找到那面魔镜，返回去将它交给那位魔女。她高兴地替 Rynn 打开了身后的门，并告诉她跟着那颗星星就可以找到出路。

出门后换上弓前先杀空中的魔女，再走中间的路杀死一名武士。穿出长长的走廊发现门口有左右两条路径可走，走右边的路只能拿到一些装备，往左边走看到有星星绕着的门口走进去。里面的门可以用侧翻跳过去，穿出去来到一个巨穴中。上前杀死一名武士，乘右方的升降梯上去，看见那星星正在一个写有符文的红色魂幡的门口盘旋。进入那道门中穿出曲曲折折的走廊，来到一个丁字路口，往左边拐进去是一个巨大的山洞，山梁上有一个手执红刀会隐形的武士。同样用隐形对付他，杀掉他后到尽头屋子里去看魔镜。看到 Arokh 正在和女王 Svccvbvs 对话，这时得到下一步的任务指示，去寻找酷石的装载码头。

回到丁字路口往右边的路走，在一个宽旷的山洞中杀死一只牛头巨兽，打开前方的栅门。穿出一条山洞可以看到一艘停泊的巨船正要启航，跑到码头跳上那艘船，本关结束。

**第十关：决斗**

Rynn 随巨船抵达溶岩地带的 Volcano 码头，待兽人们走散后从木箱后面现身和 Arokh 对话，之后决定去拿一块符石钥匙来解救它。

往前抢上斜坡杀死两只怪物，在巨洞里杀死一名手执双刀的守卫，打开大门来到户外。在山道中又遭遇到一只怪兽，打败它后另一端的门会被打开。由山洞下去可看到女王正在与一个声音对话，并看到自已苦苦寻找的弟弟。接着女王飞到上方的大门之中，这时 Rynn 先往右边的门口走进去，在那里可找到一块龙甲符石，将来用它可拿到一件很强的护具。在进入门内之前记得墙边有两只宝箱可拿到血瓶和斧子。

进入右侧的走廊后地上会有两个熔岩的陷阱，小心地跳过去。拐出去后可看到两部叶片不停旋转的机器，斜右方是一个洞口。现在 Rynn 要跳上两部旋转机器的叶片上，完成后穿出去，进入一个大厅，杀死一名火焰武士，跳过两道沟壑进入对面的洞口。进入洞中还会遇到三名武士，逐一杀掉他们跳入尽头的洞口，再跳上左边的一个圆形石台可拿到龙甲符石。

然后按原路返回到遇见女王的大厅，在这时会遇到很多的幽灵。从斜坡旋转到上方的洞口，沿山洞上去来到户外会遇到女王并与之对话。

接着女王发动起攻击，她不会什么魔法，只要用弓箭就可以对付她了。杀死她后从她的身边拾到龙狱符石，拿着它返回到码头可以将 Arokh 解放出来。

Arokh 回到山梁上又得到一次升级的机会。之后会得到新的任务提示，前去寻找一把魔法宝剑。乘龙沿峡谷一直往南边飞去，在右侧石壁可找到一个洞口，飞龙 Arokh 是暂时进不去的，把它扔到外面吧。Rynn 进入山洞后会与两名武士交手。进入第一道门在走廊的尽头乘一部升降梯下去，会在一处悬崖边找到一个幽灵守护的拉杆，用它将前方的圆形大门打开，这时 Arokh 可以飞进来了。骑上飞龙后往左边的红色洞穴飞进去，杀死一名守卫的飞龙，可以在这里找到一个隐藏的绿色大门。Rynn 跳下龙背，把龙甲符石放到门前的龙爪之中打开大门，进去杀掉一大批的幽灵，从一只宝箱中可拿到龙骨护甲。

由山洞的圆门飞出屋外，继续往南方飞会离开熔岩地带，来到一片白茫茫的雾区，在一场空中大战中会遭到敌人的围攻。真是艰辛之至，打不过就赶紧逃吧。

在附近的山壁上可以找到一个圆形的洞口飞进去，在里面可找到另一道有绿色屏障的大门。先杀掉洞中的恶鸟，Rynn 在一个平台上跳下来走上一部升降梯。在两排柱子间杀死一名双刀武士，往前跳下去还有一个。进入对面的门后往右边跳到下面的木箱上，可以看到一名武士和幽灵正在拷打犯人，上前杀掉他们可拿到一块星纹符石。往前走到岔路口往右拐用符石打开一个绿色大门，从里面拿到隐身药水、光之水晶和魔弓等宝贝，当然在里面一场恶战是免不了的。

回到岔路继续前行，通过两道山梁来到尽头的平台，那里有支拉杆可打开那道绿色大门的屏障，飞龙 Arokh 这时可以飞进来了。骑上龙背沿山腹溶洞飞行，如果没有出路可试着往下飞过去，可以发现新的路径。在半途中会看到一个半圆形的大门，里面就是放魔法宝剑的地方，不过现在先不要进去，现在手上还差一块要用的符石。

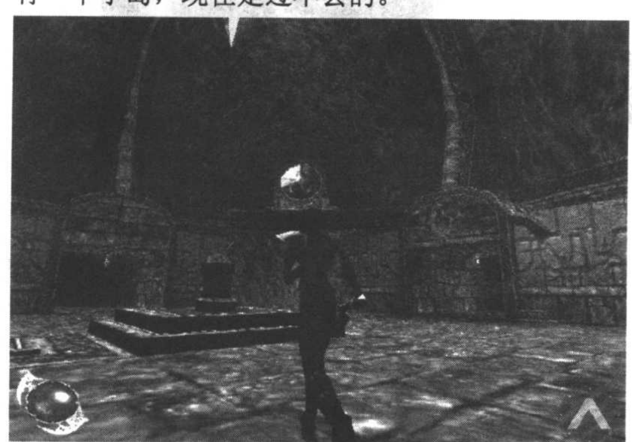
从红通通的熔岩洞穴飞出去后又是白茫茫的一片雾区。沿着地图的指示飞到西南角那个有面具形状标志的附近，可找到一扇竖长的绿门，进去后杀武士进入大厅。

跳到左边平台上，杀死棺材中的幽灵，进入对面另一门内。穿走廊出去又看见两部旋转叶片的机器，不过它们不仅旋转着，同时还在不间歇地上下移动，要跳上左侧的山崖并非易事。

完成这个动作后，从左边崖上的洞口进去可找到一支拉杆，扳动它，然后返回来由升降梯回到下方。按原路返回到那个有棺材的平台，躺到棺材里会被送到上方的平台。

出来穿出一道绿色走廊出去可看到空中星星漫舞煞是好看。这些星星缓缓地铺成一条通道，通往前方的大门，不过这道天桥是透明的看不到，只要沿着那些星光的痕迹走就不会掉下来了。进入屋

内解决掉一帮怪物后拿到熔岩符石。然后按原路回去乘飞龙再回到那条溶洞，飞入那道圆形的大门中，走到土洞尽头后可在平台上看到一片熔岩湖里有一个小岛，现在是过不去的。



将刚得到的那块熔岩符石放入面前的龙爪之中，会使整个湖的熔岩降沉下去，然后在中间小岛的下方现出一个洞口。乘龙飞过去，Rynn 下来进入小洞之中，魔法宝剑就在中间的高台冰堆里面，下面要做的是将冰化掉取出里面的宝剑。

这个谜题很有意思，大厅中央的高台旁有一只油灯，它和圆台是一起旋转的。在外面的地上有一只雕像，推动后面的绿水晶会射出一支箭来，如何才能将冰块化掉呢？首先要将油灯点燃，然后雕像射出的箭穿过油灯把火射到冰堆上，这样冰就可以融化掉了。不过这里要点燃油灯还是有点难度的，Rynn 的火箭是点不着它的。首先观察大厅中有道光照射进来，这是因为上方有只窗子没有关。扳动旁边的拉杆将那只油灯移到那道光线的下方位置，然后 Rynn 出去骑上飞龙，到屋顶找到那扇没有关掉的窗口，使用 Free Look 模式往下面的油灯吐火点燃它。

然后 Rynn 返回到大厅里，用拉杆将油灯停在高台和雕像之间的位置。然后在雕像后面推动绿水晶，这时可以看到火箭融化冰块的动画，然后 Rynn 就可以走上高台拔取魔法宝剑了。

之后骑上飞龙按来路飞到地图的西北角，在这里的裂缝处，Rynn 在龙背上高擎魔剑劈开一道漩涡，终于和 Arokh 闯了进去。

在经过一场空中战斗后杀死了四只飞龙，下降到一个沙台上，一道竖长的黄色大门打开了，只容一人进入。Rynn 进去后提剑往左边行去，经过漫长的沙道终于看到了一处祭坛，一群幽灵正在给弟弟作法施咒。最后 Rynn 不得已与弟弟展开了一场恶战。战斗中弟弟被击入祭坛正中的漩涡中，接着他又变为一条四头黑龙扑向 Rynn。这时 Arokh 赶到，和 Rynn 一起飞到下面的黑暗之中与四头黑龙缠斗。在打败了这条黑龙之后，Rynn 和 Arokh 堕入更深的黑暗之中。

游戏到此为止，好像故意给玩家留下了一个悬念，Ry.nn 的弟弟可能并没有死。故事最终的主谋并没有现身，空中仍然回荡着他邪恶的大笑声……

## 游戏秘技

在游戏按“\ ”键，然后输入：

iamgod：上帝模式（无敌）

smeghead：恢复（Full health）

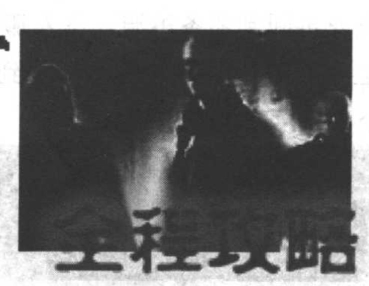
演示版密技：

在游戏时按“\ ”键，然后输入：

sanctuary：上帝模式（无敌）

smeghead：恢复（Full health）

# 匪首--罪恶的一生 Kingpin




## 游戏心得

1．千万不要见人就杀，特别是在大街上站着的人，他们通常会提供一些重要的信息。所以如果对方没有表现出恶意，就先跟他交谈。如果对方有恶意，通常他会骂着脏话，而这时屏幕的下方会出现一个红色的人脸，这时你可以收起武器马上离开或跟他干一架。

2．如果你手上拿着武器，那么对方通常会向你叫骂："马上放下那该死的东西"，这时屏幕的下方会出现一个红色的人脸。你想跟对方交谈，就得马上按"G"键，把武器收起来。

如果你手持武器超过3秒钟，对方就会向你攻击或逃跑。

3．有一些NPC是可以用钱雇佣的（用命令Positive），我非常喜欢雇佣他们，但经常会感到钱不够用，大家最好还是根据需要而定吧。这些被雇佣的NPC最大的作用是当人肉盾牌，当然你不可以让他们白白牺牲（他们可是用钱买来的）。治疗他们的方法是：对着他们，然后使用Negative/Hold命令。这样，他们就会站着不动，自动慢慢补血。当伤得很重的时候，他们不但会血流满地，还会向你大声诉苦。

4．时刻留意记事本上的最新消息，用NOTEBOOK、PREV NOTEBOOK PAGE和NEXT NOTEBOOK PAGE命令来查看。

5．杀死敌人后，他的武器会掉在地上，直接走过就可以捡起，不过要得到他身上的东西（通常是钱），就得先蹲下（"C"键）再按"F"键。

6．隐蔽前进。按住左Shift键，敌人将听不到你行动时发出的声音，可以偷偷摸摸地走到某人背后，再给他后脑勺来一下狠的。

7．绝大多数的钥匙是自动使用的，不需要你按任何键，其他一些特别物品也是如此。如果不行，就用Activate命令试一下吧。

8、轻松干掉Boss的方法。先用Flamethrower把他点燃，他通常会狂叫着向你冲过来，可能是想和你同归于尽。这时你就快速切换到HMG或者Shotgun，对准他的头，狂射一气就行了；然后再切换到Flamethrower，不要让Boss身上的火熄灭。如此反复，直到Boss被烧成黑炭或是满身窟窿。Boss身上着火的时候是不会向你射击的，要注意如果Boss身边有打手的话，要先干掉打手，以防他们干扰你。

9．跟别人谈话可以把鼠标指向对方，然后按"Y"：礼貌的，肯定的说话。

按"X"：无礼的、否定的说话。

如果对方向你提问，按"Y"表示肯定，按"X"表示否定。

如果要在谈话时看到英文字幕，就需要在Option菜单里把Caption选项改为On。

在第一关里，你可以用"Y"雇佣一个帮手（代价是10块钱）。雇佣了帮手以后，就可以对他们下命令。先把鼠标指向某个帮手， 然后按：

"Y"：跟我走或给我让开（在狭窄的地方被帮手堵住的时候）；

"X"：站在这里别动；

"Q"：攻击指定的目标，或操作指定的物品。

按"Q"后，把鼠标指向敌人或某一物品，再按下"F"键帮手就会攻击、或做打开保险箱之类的动作。"F"键是进行所有开门、拉开关动作的按键。

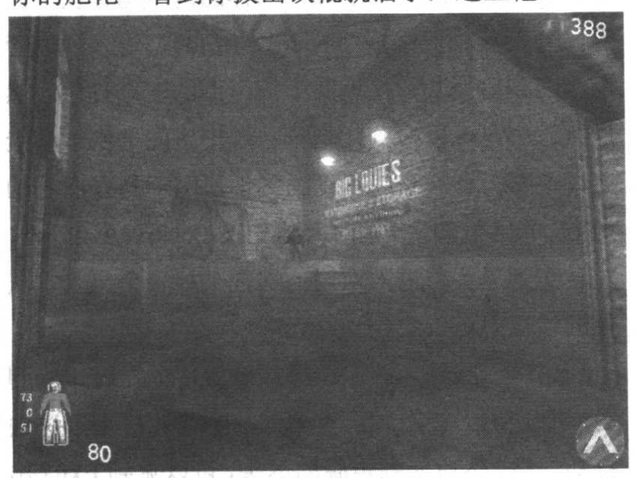
## 攻略指引

游戏一开始，你会看到一个穿黄色衣服的大佬向一个马仔训话，不知说些什么。然后有两个流氓把你狂殴一顿，并教训你下次小心点，就扬长而去。你当然不服气，随手操起一把铁棍，准备报复。

### Skid Row 1

打烂你后面的栅栏，下楼，可找到子弹。然后把铁棍收起来，穿过小巷，就会见到一个肥佬向你兜售铁撬，一元一把，按 Positive 键回答他。非常不幸，你现在一点钱也没有，看来要搞点钱才行。

机会来了，看到对面的一男一女吗？事实上，这一对男女好像和你以前有过仇，一见到你也想置你于死地。拔出铁棍还击吧，如果你打不赢他们，也可以逃跑，等找到手枪后再回来干掉他们。把他们干掉后不要忘记搜搜身，共可得到 6 元钱（谋财害命嘛，对每个尸体都要这样，这可是你的主要经济来源啊，至少一开始是这样）。那个想卖铁撬给你的肥佬一看到你拔出铁棍就溜了，追上他。



走上楼梯，穿过阳台，再下楼，你会发现一个醉鬼倒在地上睡觉。过去搜一下身，什么也没有，看他没反抗，就留他一条命吧。但你可以用 Y 键和他说话，离开 Pawn-o-Matic，和对面一个肥佬说话，原来那肥佬也是穷得发慌，只要十元，什么都肯为你干。继续向前走，你会发现那个卖铁撬的肥佬，向他买一把铁撬吧（要把铁棍收起来他才肯卖给你）。然后试一下新武器顺不顺手，就拿旁边那个弱质女流开刀吧，干掉她后你又会搜到几元钱。如果你够狠毒，还可把那卖主干掉，那个胆小鬼早就躲起来了，就在你醒来的地方。这时你应该有十几元钱了，雇佣一个打手吧。

回到刚才的交叉路口，右转，你会发现一个女孩。如果你拿武器走近她，她会攻击你。如果你空手走近她，她就会告诉你小心前面的守卫，并说守卫很爱听收音机。这是一条非常重要的消息。当收音机声音变大时，快速冲向前，跑进左手边的 2 号门。守卫是有手电筒的，可根据光源来判断他们的位置。

进门后向前走，你会发现一间储藏室，有一个梯子，爬上去，在一个角落你会捡到一些钱。然后下来，继续向前走，会经过一些楼梯，在一个大柜子里可以找到补血包。再往前走就会碰到一个守卫，干掉他。然后走进办公室，见到桌上有一瓶酒，拿了它啦，在柜子旁边还可以找到一个手电筒。另外，办公室里还有一个保险柜，不知里面有什么呢？

保险柜旁有一个小箱子，打烂它，会露出一个通风管道，打烂入口，爬进去。这时可能由于你雇佣的那个打手太胖，爬不进去，你们也就打算暂时分开一会儿。谁知这一别竟成了永别（我也不知有没有其他办法可使打手幸免于难，有兴趣的玩友自己试一试吧）。走到另一头，打烂出口，跳下去。你会看到一扇大门上写着 Storeroom A，走进去，你会听到一个人大叫 Louie，难道他认错了人，把你当成了 Louie？不管那么多，干掉他吧。然后推动地上的一个箱子到合适的地方，这时你可以跳到那一堆箱子上，然后跳到另一个通风管的入口处，打烂它爬进去。就在这时，你那个打手不知被什么人干掉了（他在屏幕上的图标消失了）。可能他绕路跑出去找你，被守卫打死了，因为我没有用 Hold 命令。只有 Load 一次，让他 Hold，以后再来接他，顺便让他疗一下伤。

从通风管另一头跳下去，你会落在一个大柜子上，柜子顶左边就是你要找的 Coil。拿到 Coil 后跳下去，推动箱子，你可以拿到 Coil 下的子弹，然后向前跳，可以拿到一个补血包。然后就走出这间房，一直向前走，来到你进来时的大门，最后走出 Warehouse，注意避开守卫。

再去看一看那个醉鬼吧，把酒给它，他会告诉

你保险柜的密码（就是在办公室里面的那个保险柜），不要忘了回去拿钱，里面可有一百元呢。接着来到 Pawn-o-Matic，把 Coil 给店主，这样就会得到一把手枪，记住买些子弹。然后带着枪回去拿钱，顺便干掉那两个守卫（注意开枪时要瞄准了打，打到不同部位有不同效果，最好是偷偷靠近然后打头），可得到一把散弹枪。最后再回到 Pawn-o-Matic，买 Pistol Rate of Fire 和 Magnum Mod，其他随便你。出了武器店，走到最前面，右转，进入隧道，开门，这样就过关了。

### Sewers

进入下水道之后，现在走右面的岔道。一路上有几个家伙冒出来，虽然构不成多大威胁，不过打手却牺牲了。这个方向的末端有一个房间，里面有好多补给品，好好补补血吧！回到原先来的地方，向南寻找有 South R14 标志的道路，在末端就是下水道的出口。走出下水道后有剧情发生。下水道的匪首想让他的手下抓住你，开战吧！



### The Super

一开始，你会听到几个小流氓向他们的老大汇报情况，说有什么人偷了他们的摩托车的电池。

往前走，在交叉路口处右转，走出隧道后左转，干掉街上的所有男女和狗。有个男的身上有块手表，不可不拿。然后走进一间挂有 Danger Guard Dog（当心有狗）招牌的房子，再干掉一对男女，在柜子上可找到子弹和补血包。打开左边的门然后下楼，再打开前面的门，杀掉一条狗，参观一下狗舍。然后沿原路返回，回到大街上。

进入 Jax 酒吧，付十元钱买张门票，进入下一个房间。在柜台旁的两个肥佬可以雇佣，25 元一个。行走江湖，身边当然要有几个马仔才行，雇佣他们吧，而且他们迟早有用。再往前走，有个男厕，把手表给里面的那个人，可得到一把钥匙。你当然也可以参观一下女厕，再往前走就是一个武器店，买点装备吧。然后走出酒吧，回到一开始的那条隧道。

由于在刚才右转了，所以现在走左边那条路。走上一段短楼梯，左边有个垃圾桶，里面有补血包。然后进入有 Roof Access 标志的房子，干掉几个打手后走上顶楼。通过一条独木桥，来到对面的一座楼，可以发现一个箱子可以拉动（拉箱子的方法：走近箱子蹲下，按住 Activate 键不放，向后走）。将此箱子拉到一个突出的空调机下，然后跳上箱子，再跳上空调，最后跳上房顶，可找到很多好东西。

跳下房顶进入下面的门，向前直走，直到一个分岔路口处右转，继续往前走，进入一个标有 Maintence Room 的房间。这里可以找到一些子弹和补血包。然后跳上柜子顶（叫你的两个马仔在下面等，分别对着他们按 Negative/Hold），进入通风管道，爬到另一头，在上面干掉下面的 3 个打手。然后跳下去，可以捡到几把枪。走出房间来到一条走廊（走廊上有一个门可以回到你那两个马仔所在的地方，叫回他们，分别对着他们按 Positive/Follow），左转走到尽头，进入右边的房，干掉一个男人，从他的铁柜中可以找到 100 元。

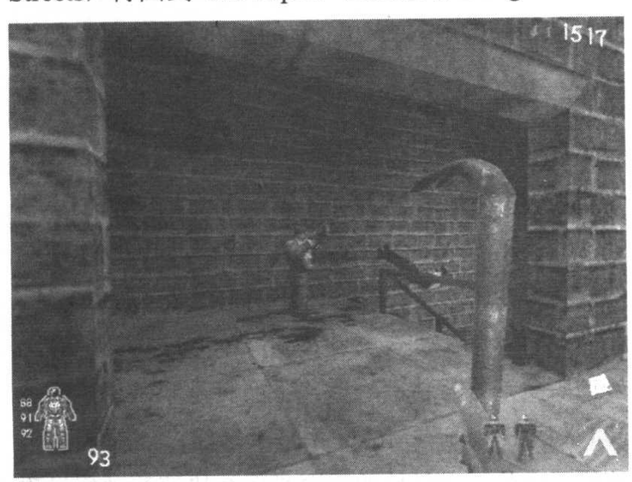
出房，回到走廊，在第二个转弯处左转，来到另一个走廊。该走廊上有两间房，你照样可以进去打劫一番，然后来到走廊的尽头，可以见到 Exit（出口），但被木条封住了。这可难不倒你，用铁撬一阵猛打就行了，然后进门，再进一个门就过关了。

### Mean Streets and The Jesus

下楼，来到大街上，走到尽头有一扇门。进门往前走，会看到左右两边都有一扇门，右边的门是锁住的，进左边的门，上楼可拿到很多东西。然后下楼出门，回到原来的地方继续向前走，又会看到一条分支路。走左边那条，在尽头有一个门，进去上楼，跳出窗口，沿着墙边走到对面的一座楼。在

柜子上有不少东西，旁边还有一个开关，打开开关，然后直接从窗口跳下去（如果马仔没跟上来就回去找他们）。右转，打开前面的木门，左转进入一条隧道，出隧道后，左边的门内有补血包。前面的门是回去的路，而右边有一个小屋，进入屋子，往前走，就可过关。

来到街上，往前走，进第一个门，来到修车场，里面有很多子弹和盔甲，底部还有补血包。从另一个门出去，来到废车场，在右前方有三辆废车堆在一起，跳上去，可找到电池。拿着电池，回 Mean Streets，再回到 The Super，回到挂有 Danger Guard



Dog（当心有狗）招牌的房子，走近摩托车，就可开车离开，来到下一个城市。

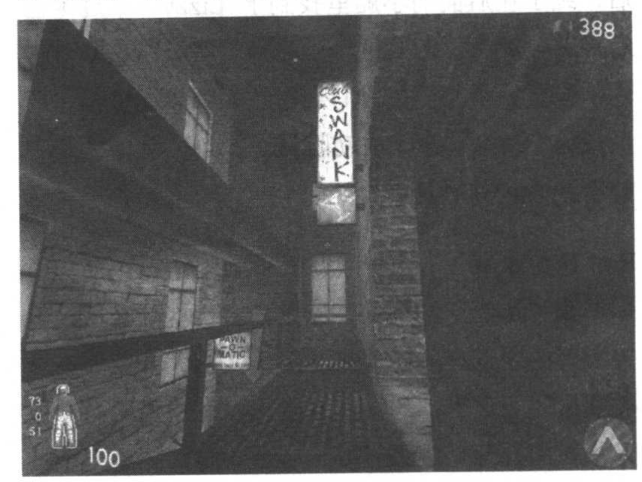
### Poisonville

终于回到了久违的 Poisonville，空气还是像以前那样的污浊，充满了血腥的味道。这里被你以前的好盟友 Louie 控制。你想向他要些人手助阵，他却说他的一些重要文件被人夺走了，想让你帮他找回来。你单枪匹马来到 Louie’s Errande。这里真正要注意的是两个房间，一个是电力室，一个是内有文件的保险箱所在的房间。先到后者从桌上拿到电力室的钥匙，回到电力室关闭控电开关，以使保护保险箱的高压电墙失效。

回到 Club Swank 酒吧，那儿有两个开保险箱的高手：Fingers 和 Buster。随便带一个回去打开保险箱（对着同伙按 Q 键，然后对着保险箱按 F 键）。注意：要保护两个人不被杀死，因为两个人都被杀掉后，游戏也就再也无法继续下去了。把文件给 Louie，他就会把通向 Nicki 的领地 Blanco Chemical Industrie 的钥匙给你，同时允许你雇佣他的手下。

### Blanco Indusrties

带着几个手下直奔 Blanco Chemical Industries 的大门，有三个狠角色看着门，其中两个还用




Tommy Guns。一场血战之后，终于进入了化工厂。进了门，里面都是 Nicki 的手下。清理完之后，将见到的第一个通风口的栅栏砸烂，走到尽头向下跳去。里面有重要的道具保险丝（fuse）和许多补给品。用保险丝接好水泵，水泵会将入门处的水全部抽光。原来水底有一具尸体。详细搜索尸体，上面有一把钥匙。你想起刚刚被上升的废水阻隔住的地方有一扇门打不开。试一下这把钥匙，门果然应声而开。里面的机关可以控制自动桥梁。

过了桥梁，转了几个弯，可恶的 Nicki 就在面前了！与他作战。

### Nikki Blanco

Nicki 的喷火枪十分了得，不愧是关底的 Boss。如果被他烧一下的话，可是不得了。你的策略是冲下楼梯，再马上返回楼梯上占领有利地形。Nicki 一露面就用机关枪狠狠地扫他。没想到他挨了几下子弹就跳上车子落荒而逃。

### Lizzie's Problem

Nicki 的问题算是暂时解决了。你乘卡车一路追踪到码头，而你的好朋友 Big Willy 正在那里的酒吧里等着你呐！到了酒吧里面的卫生间，却看见 Big Willy 在那里痛不欲生。他的守卫告诉你 Big

Willy 的女儿 Lizzy 被人绑架了，并交给你一把储藏室的钥匙（在此之前还要在酒吧外的水下找到一个死人，把他砸烂可以得到酒吧对面店面的钥匙，店里面有手雷发射器）。看来找到 Lizzy 是义不容辞的了。在最底层的一个大型的储藏室中杀出一条血路后，终于在后面的小船里找到了 Lizzy，不过她已经尸首分离了。听到这个消息后， Big Willy 气得几乎快要疯了，于是你们一行几人带了枪械到造船厂找他们拚命。你无法劝阻 Big Willy，从他的眼中能看到的只有“复仇”!

### Pier Pressure

到了造船厂的门前，无须再多想些什么了。杀掉所有的守卫后，终于来到了敌人的大本营——一艘铁皮船上。干掉船上所有的人，腐烂的铁门会被人从里面打开，进去时要当心遭人暗算。有一个尽头处的房间上方的一个通风口可以跳上去——尽管看上去不大可能——最后通向一间储存室，里面有你原先拿不到的护甲和护腿。

### Das Boot

如果你对这一关的名字很好奇的话，是因为这是德文，英文是“The Boat”的意思。一进门，那个疯子老板就向你发出了挑战 。要到达本关的 Boss，就要在一间储藏室里拿到一罐润滑油以打开通向引擎室的锈烂铁门。这一关的敌人既多又强，那个 Boss 更是可怕。不过我在对付他时倒是没有伤一滴血，只要你躲在他下面的地下室中，先开两枪引诱他下来，然后趁他立足未稳用机枪干掉他。

### Steel Town

结束了在码头的历险，你又根据线人的情报来到了钢铁小镇。这里镇如其名，炼钢厂发出的废气充斥在空气中，这里的童工也是有名的。向右就是当地的酒吧，酒吧里和外面的颓废截然不同，有好多漂亮的妹妹。最迷人的还是酒吧的女主人 Bambi，不过她好像一副心事重重的样子。问了她才知道，她的小兄弟 David 被抓进炼钢厂里去了。美女的请求怎么舍得推掉呢?你收拾了一下行装就冲着街道尽头的炼钢厂而去。炼钢厂门口有“Moker's Steel”的标志。看来 Moker 是这里黑社会的老大。

在炼钢厂的第一副地图“Steel Mill”中，杀出房子后，跳过两座内有火烫的钢水的大桶，到达第二副地图“Steel Processing”。然后按下门边上的按钮，会有一块长长的钢板横跨房间。通过钢板到另一端的走廊。向右面走，一路杀过去，最后终于救出了 David（其实 David 死了也不要紧，剧情不会因此而停滞不前的，不过他姐姐的反应会有所不同）。回到 Bambi 那里，她自然是感激万分。你不怀好意地说：“你拿什么来报答我呢?”结果她的回报是一把钥匙。你本来以为是后面的房间钥匙，不想竟然是通向 Moker 办公室的钥匙。

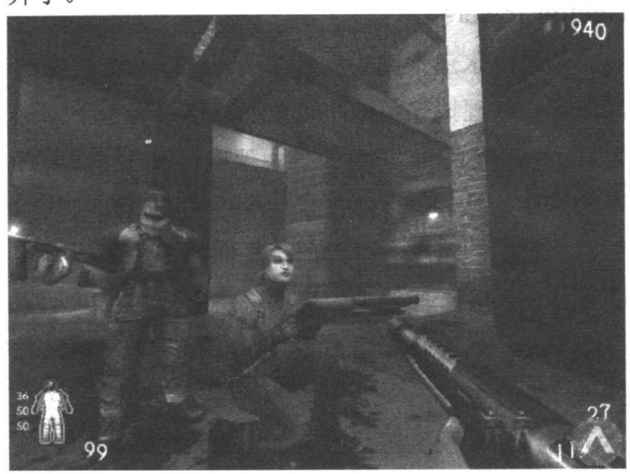
### Moker Shipping

用身上的钱买足了最好的装备（强烈建议!)，你进了 Moker 的办公室。解决掉看门的两个小喽罗，准备结束 Moker 罪恶的生命的时候，发现他竟然不在那里。一路披着枪林弹雨杀进去，上到二楼。在右面有一间上面写着“Keep Out”的房间里有上好的装备，好好休养一番，下面将是艰苦卓绝的战斗!关底 Boss——Moker 手持火箭筒，攻击力强大，速度又奇快。对付他的诀窍是保持快速移动伺机攻击，或是躲在狭窄的角落里，使用发射频率快的武器（如 Tommy Gun）来发动连续攻击。杀死 Moker 后，一辆列车飞驰而至，你飞身而上，开始到录音机城市的冒险。

### Derailed

列车在录音机城市的外面发生了意外，列车出轨了。你一出车厢就受到了两个当地混混的攻击。在另一端和一个当地人交谈，他说要进入录音机城市必须经过下水道，可是下水道的入口无法打开。一筹莫展之际，只好回到列车那里想办法。苦闷之时，一抬头看见两节车厢之间有扳手，或许能派上用场。没想到你一动板手，前面一段车厢就脱离了母体直冲而下，冲开了前方的障碍。干掉两个当地土匪之后，你在一个拐角处找到了一个圆形扳手。回到下水道那里，跳到对面打开下水道的入口，一路向前。在一个楼梯处激活对面的开关，登梯而上，搬动上面的两个圆形扳手，旁边的一个房间里有补

给品。现在返身回到下水道继续向前走，面前通往录音机城市的标有“EastD51”的大门已经向你敞开了。



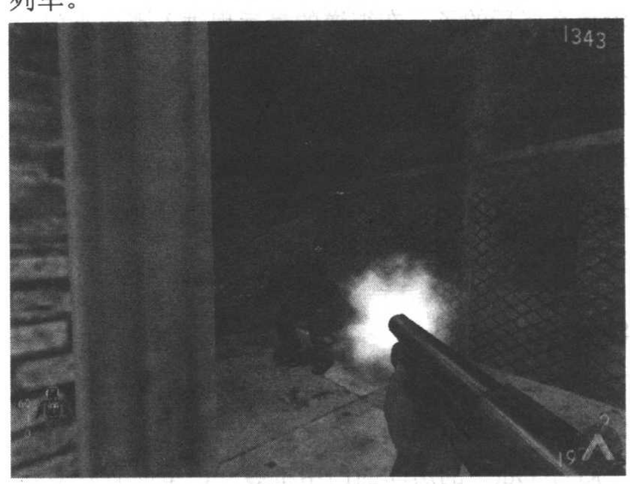
### Dark Passage

向前走。跳下水去，游泳到梯子前面，登上去，上面是铁轨，注意不要被开来的火车轧着。沿着铁轨一直走到另一边。解决掉那里的流氓之后，靠墙的平台上有好多补给品。然后再跳入水中，水中有一个出口通向一架已被损坏的梯子。将箱子推到梯子的下面，登上梯子跑到另一边。拉下墙上的开关再打开门出去的时候，栅栏已经打开。一直走，在尽头搬动开关打开两扇门，就来到了当地流氓聚居的 Trainyards。

### Trainyards

进去后爬上右面的楼梯，搬动控制起重机械的开关，然后经过空出来的地方跳到对面的平台。打开左边的门，一路杀过去，到一片有两节车厢的空地。故伎重施，搬动连接两节车厢的扳手，露出车厢后面的梯子，跳到另一边。杀到一个房间，里面有架架空的梯子，可惜保险丝坏了放不下来。看来得先找到保险丝才行。出了门向右转，打开门冲到里面。最里面有个控制吊钩的控制台，后面还写着“Don’t climb on the hook”，把左面的开关搬动两次，接下来爬上钩子到二层。

拿到保险丝之后，通向下一关的道路就向你敞开了。Depot 遇见的第一间房子里有三个开关。左面的开关将最近的车厢向右移，露出一个坏掉的开关，不要管它；当中的开关将中间的车厢向左移；右面的开关将远程的车厢向左移，露出后面的隧道，走进隧道。先进左面的门，爬上楼梯到上面的阁楼，拉下开关。返身出来到对面的门，杀掉所有的恶棍，然后你终于真正登上了通向 Radio City 的列车。



### Radio City Station

终于来到 Radio City 了！——这是匪首的大本营，你感觉到萦绕在身边的危险也在一分一秒的增加。匪首一定也已经知道你来了，你很清楚他的手段。上了电梯，和站在路口的两个暴徒谈话。他们是属于一个叫 Jokers 的组织的，如果你想要加入他们，就必须要通过一项测验：在地铁隧道里干掉三个对手，而且不可以开枪。选择向右的道路，一路沿着楼梯向下，看到通风口的时候就打破下去。出来的时候你就在隧道里了。不要去隧道的对面，直接向左转进门，用铁橇干掉三个暴徒。跳上管道，一直走就可以回到车站那里。同刚刚的两个暴徒谈话，他们会让你加入。现在向左进入下一街区（如果你不接受 Jokers 的任务直接进入左面的街区的话，后面会很艰难，但并非不可能）。

### Enter the Dragons

这里的人很不友好，动不动就会开枪。先下手为强吧！在一幢有防火逃生梯的地方爬上去，跳到左面的屋顶上。转个弯在下一街区会发生激烈的枪战。从屋顶上跳下去，向左转，爬上那边的楼梯以到达对面。按动控制吊桥的按钮把吊桥放下来，再到对面搬动开关打开门。跑进门，在尽头处可以看见一个开关，激活它。然后回到地面，你会发现一

扇新的门已经开启。

### Streets of Fire

一进入街道，一场混战就开始了。清理完毕后，在街上除了用枪射击 Hopper's Cafe Bar 的窗户外就没什么好玩的了。在街道的最远程进入那扇小门。地底有弹药库，先整理一番，然后走到楼顶，从广告牌后面的梯子上去，从围栏的缺口处跳到对面的楼房。绕一个圈子再一次跳到对面的楼房。最后就看见一位女子把守着一个开关。激活开关，乘着电梯下去。

### Skytram Station

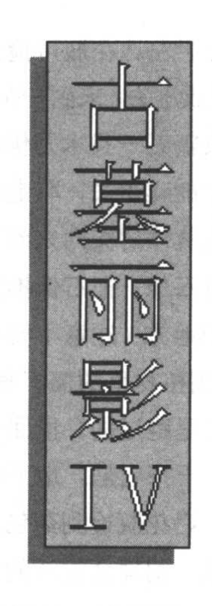
先在 Mulber Station 的吉普车的后面找到医药包，然后回到最初的地方一路向右走，把一间写有“Keep Out”的房间的门用枪轰开，里面有好多好东西。出门后拾级而上，在外面的一个拐角处进入右方的小门。上面是这个中国城的第二层，进入 TyphoonBar。在里面你会了解到要进入 Centrtal Towers 必须要有门票。花 50 元买到票，返回到底层的街道上。当你经过一间电话亭的时候，电话突然响了。你急着要去 Centrtal Towers，所以没有理会。电话亭的对面就是入口，按下门旁边的盒子就可以进去（不要接电话，否则会死的很惨）。走到尽头，跳进面前的水渠，打开下水道的入口进去。

### Central Towers

沿着下水道走到头就是 Centrtal Towers 所在的广场了。清理掉守门的小喽罗们，你带着手下闯进了 Central Towers。正对面是两架电梯，电梯后面有齐全的补给品。按下随便哪一个电梯的按钮，几秒种后，右面的电梯会打开门，里面的那个家伙着实吓了你一跳。干掉他乘上电梯，将要面对的就是第一个 Boss，他大概需要 10 发火箭或是 34 下铁锹就死了。

回到底楼乘坐左面的电梯上去，你终于来到最后匪首的所在地 Central Towers East。干掉一批批蜂拥而来的狼狗和匪首的手下，你终于看见了追寻已久的大仇人！最后的决战就在眼前。注意那个女的是杀不死的，所以不要浪费弹药了。盯着那个黑人胖子 Kingpin 打，最后的胜利一定是属于你们的。

Kingpin 死去之后，那个女的会夺路而逃，乘上了直升飞机，还说一定会回来找你算帐。







惊险刺激的《古墓丽影》又推出了第四集。游戏的画面表现更加细腻，特别在光影效果的表现上，更是非常的精美。游戏的系统菜单也有所改变，由原来的环型变成直线型，游戏的瞄准系统也有很大的改进。这一集重新回到了冒险的轨道，谜题的成分大大增加而动作成分相对减少，这也是这一集最主要的改进。

## 游戏操作方法

前进：↑

后退：↓

左回转：←

右回转：→

观察：Ins+方向键

攀爬：Ctrl+方向键

跳跃/游泳：Alt

动作：Ctrl

上车：Ctrl

下车：Alt+左方向键

拔/收枪：空格

翻滚：End

照明：,

左右横移/前后小步：Shift+方向键

蹲下：.

爬行：蹲下按方向键

## 序　幕

游戏一开始会看到一个背着短剑的中年男人，然后可爱的小劳拉出现了。这时的劳拉只有十六岁，而且暂时一无所有。跟着前面的中年人走，注意见到墙上有圆圆的机关时别冲得太靠前，否则会死得很惨。

在右边的平台上有个金色的骷髅头。经过一条走廊，来到一条水沟相隔的大厅，跳过去之前可先到水沟中找找，会得到一个金色骷髅头。前面的大厅里有头野猪，中年男人会消灭它。往前走来到一个有瀑布的房子，平台下面有一个金色骷髅头。跟着男人，见到一个大的水池，跳下去。在水下通道四处搜索可找到大小药包各一个。爬上对岸，发现一个机关，拉下，身后的铁闸落下。中年男人过来后会带你到水池的另一边。沿梯子爬上去，拉下机关后马上跳下，跟着进入右边的通道。路上会出现两头野猪，等着中年男人杀死它们。来到一个带尖刺的房子，在右边的石柱旁可捡到第四个金色骷髅头，然后来到一个大石盘的房子里，爬进左边的通道，得到小背包，拉下机关，返回时可爬到通道左边看看，得到第五个金色骷髅头。接下来要通过一个黑暗的长廊，小心两边的毒镖，快速冲过去。接下来到了一个大石盘的房子，房子中央有一个水池，水池上边悬挂着一条绳索。左边墙壁上有个洞口，扒住洞口爬进去，来到水池上方。下面就要“荡

秋千”了：跳过去抓住绳索，下滑到绳索的最下端，按住“/”不放。当荡到一定程度时跳下，拉下机关，底下的石盘打开，跳下去会看见一个黑乎乎的洞口，冲进去。

当屏幕上出现了计时器后，赶紧追着中年人跑，不然在一道小门前可能会被挡在外面。如果真被挡在外面了，就得回头爬到洞上面，跳过高高低低的平台追到中年人。在一个大木门前，中年男人只顾在门口不停地奔跑，这时按右边的一个开关，门就打开了，赶快进去吧！

劳拉终于没能说服中年男人，而中年男人也因为想得到宝物而被困在里面，幸好小劳拉活着出来了。

## 攻略指引

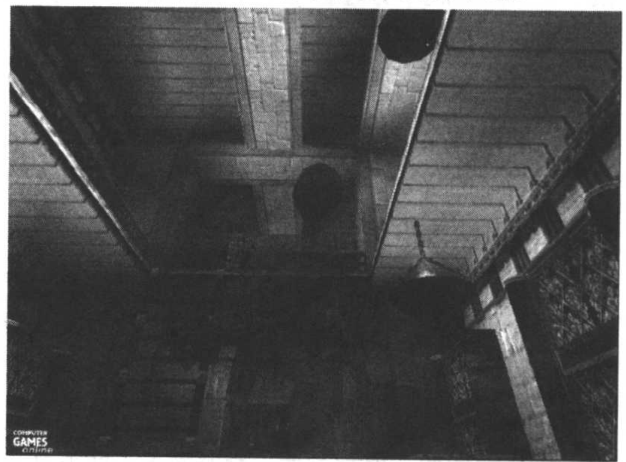
### 第一关 塞特神殿

几年后，长大后的劳拉又回来了。这一关开始劳拉和向导在一个小洞里。往左走可拿到两盒照明棒，往前跳进一个土坑里可捡到散弹枪。跟着向导往前走会遇到蝎子和狼，干掉它们。在一个平台上面有大药包，然后从平台对面的通道口进到里面的房子，墙上有三个洞，走近后按“Ctrl”键，得到一个大药包，另一个机关也打开了。来到被流沙填满的房子，捡到一个药包和一片半圆形金属物。返回大厅，跟着向导进入刚才打开门的房子，等向导打开机关，然后冲过去拿到另一片金属物。返回机关前把两个金属物合成后放进去，大门开启，紧接着会碰到三匹狼。收拾它们后来到狮面像处跳下，捡起两边的弹药和药包，跟着向导进入一个房间。打开另一扇门继续前进，来到一道铁门前，走不过去了。沿原路返回另一条岔道，找到垂下的绳子，拉动绳子后跑回去，从透光的地板上逐一跳过，使墙上的五盏灯全部点亮，取走沙漏。跟着向导来到一间小屋，向导吓跑了。继续前进，在绿色人像手里放入沙漏，屋顶的流沙开始向下泻。返回大厅，原来被沙埋住的巨大头像已经露出了嘴，沿嘴爬进去。拉下机关滑到坡下拾起五角星。左边是秘密地点，可捡到子弹。一路避开尖刺，途中见到花瓶时别怕浪费子弹，打烂左边花瓶可捡到药包。打开一个机关，把五角星放进去，来到一个有转轮的房间，避开转轮进入中央躺着一具木乃伊的大厅。注意要正对着它的脚时才能爬上去，取走木乃伊胸前的饰物，然后顺着红色液体的流向来到下一个房间，房间中央是一具半身石像。把石像推到房间左侧与石像底座图案相同的地方（注意不要靠近躲在墙上暗格里的僵尸），看到棺材里的僵尸身后的门打开了。引它出来后，从门里跑过去。里面是一个开阔的山洞，有狼冲上来，干掉它们。地下的神殿左边有木梯可以爬上去。打烂花瓶捡到药包和弹药，然后上去取得蛇形金钥匙。别理会复活的僵尸，从右边墙上的洞口爬进去，接着滑到一间房子。流沙在上涨，赶快朝左跑，不然会被上面的尖刺刺死。回到山洞通过洞顶的桥，杀死两匹狼，来到一个大厅，爬上一个五角星机关上方的平台上。打开机关，然后下到大厅底打开另一个机关，房子就会倒过来。出门拾起大厅底的五角星，沿着木梯往上爬到大厅最上边。跳到左边的门里，下到一个中间垂下绳索的房间，拉下绳索，房子又转了过来，僵尸也复活了。赶快跑吧，从对面木梯爬到恢复原貌的大厅。把五角星放入机关，天花板上下来一条绳子，荡到斜对面去拿走能拿得动的东西，别忘了取走一个月牙形的金钥匙。是告别哇哇乱叫的木乃伊的时候了，沿通道来到刚才开阔的山洞，从中央的门进去把月牙形的金钥匙和金色蛇行物分别放入左右两边的孔中。地上的流沙开始上涨，躲开僵尸从左边爬上去，总算见到了阳光！

### 第二关 沙漠迷城

终于爬出了不见天日的神殿，见到了迷人的阳光。从平台上跳下，紧张的音乐响起，拔枪、前进（别吝惜你的散弹枪的弹药了），四处翻滚、狂跳着干掉一批敌人后别忘了好好打扫战场（威猛的玩家可以爬上右边的小高台用小枪同敌人对射）。两边有两个黑乎乎的山洞，左边的山洞有小药包，再往上爬会发现一个隐藏地点。接下来就可以开吉普车狂奔了（上车 Ctrl，下车 Alt+左方向键）。紧跟着前面的车，一路上可以撞翻不少敌人。注意，倒车

请按“/”键，“Shift”键是恢复。要小心躲开前面车上扔下来的炸药包。跟着跟着，一扇紧锁的铁门挡住了去路，左边木台上有个家伙正扫射你！开车冲上去撞翻木台，下车爬上右边的高台，借着绳子荡到左边去。开了开关后又可以驾车追了（别忘了先拿两边平台上的装备），一路跟着前面的车，一直跟到一个黑乎乎的深洞前，冲进去就 OK 了。神殿看上去很大，但只有从中间可以爬上去。先到左边中间的房间上下搜一搜，会发现不少好东西（爬进去会发现一个隐藏地点）。接下来先走中间的门，前面是水池，先别急着下水，从右边爬上二楼开两边的机关打开铁门，拿到一个金色瓶子（Canopic Jarl）和一些弹药后，可以下到前面的水池转转（可发现一个隐藏地点），中途有一个换气房，回到中间有一大尖塔的露厅，然后到左边去。房顶有些弹药，进去跳下深沟，会进入一个满是柱子的大厅。抓住池子上面的天花板攀到对面，按下开关，回过头，过去掏墙里的洞。再回头，身后也出现了一个洞！下到下面，把金色瓶子（Canopic Jarl）放入左边的墙洞，这时拾到金色瓶子的房间右边的门开了。爬上左边的洞，再爬几个洞之后，回到蓝色门的房间。进去后，左边的房间有些装备，出来跑进前面的房间，爬上二楼，拾了一些装备后通过天花板攀到对面去。靠右走，这时外面有敌人追过来了。小心跳过一个深沟，来到一个满是石台的地方，走右边（左边的洞里有一扇门，但还没钥匙，先别进去），来到一个房间，出门打死一些吸血蝙蝠和一条出来游荡的鳄鱼后走左边。到了一个水池边，左边墙上有一个可以爬进去的洞（但现在爬进去也没用）。游到对面，杀死几条鳄鱼，来到一个紧锁的铁栅栏前，一直往右走，会出现一个门，进去往前走，滑到一个高高的爬杆下。爬上去，一个后空翻抓住另一根爬杆，爬上去又一个后空翻，翻到另一个平台。进去拉了里面的开关后，前面紧锁的铁栅栏便会升起来。回到爬杆处，从水里游回到铁栅栏处，游进去拉动对面石台下的开关。然后潜入池子底下打开的门，游到一个有镜子的水房里（接近水房的地方有一个隐蔽的换气房）。注意观察镜子，原来后面有一个暗门，只是被同颜色水垢盖住而已，爬上去便可找到第二个金色瓶子（Canopic Jarl）。取得第二个金色瓶子后游回去。从水底刚刚打开的门游进去，就回到放第一个瓶子的地方了！在另一个人像后面放入第二个瓶子，水变得很奇怪。从水面“走”过去，进入神像后面的门，来到一个水池边，打死好多鳄鱼后游入对面水门。进去拉动机关，出来便可以取走金色的太阳女神像和一把银色钥匙了。然后原路返回到放金色瓶子的房间，从左边的一直爬。出来时会和途中的一些家伙交火，返回到本关刚开始的地方，从中间房子左边的蓝色门进去。一路冲杀，注意途中穿红黑衣的家伙，他们居然会挡子弹！在跳过一个深深的沟后回到原来满布石台的地方，从左边的洞爬进去，用银色钥匙打开门，跑到最里面的一间房子。上到二楼抓住天花板，来到二楼的开关处，跳起来打开开关，攀到左边的门，在左边便是刚刚开关启动的地方。从那儿上三楼，向在头顶上挂着的阿呆打声招呼。噢！他这一跤跌得一定不轻。跳到对面，看见一根柱子顶上的圆球，开枪把它打下去。圆球在地上砸开一个大洞，然后下去找到这个洞钻下去。



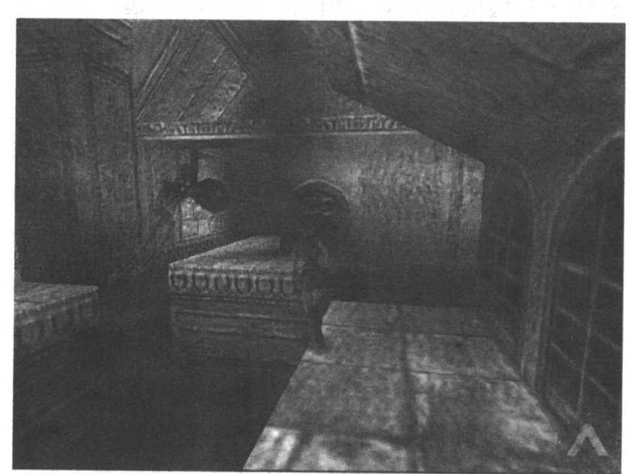

来到有金字塔形晶体和三个磨形开关的地方。使三个磨柄统统指向晶体，回到放晶体的房间，拉动开关，把拾起的东西和太阳女神像组合起来。这时地板下出现了一条通道，从那里出去。把神像放入两个尖塔之间，打开门，来到一个有四个圆柱的房间。从圆柱中间的石柱抓住天花板攀到气孔处，钻进去，上到第二层。从左边跳到另一面，然后下到下面一层，拿到乌兹冲锋枪，然后到一个大门前就过关了。

### 第三关 杀不死的金牛

打碎瓶子可以拿到一些装备，不过要小心途中的食人虫。抓住天花板攀到房间的另一头。别忙拿火把，下到下一层掏三个墙洞打开二楼的门，从爬竿爬上去，点燃火把。来到有三个三种不同颜色方块的大厅。从右边可以爬上去，来到左右各有两个水池的地方，掏三个喷火的墙洞。打开右边的石块开关，进去按下六个喷火墙洞后，外面会升起一个铁笼子。出来爬上去跳到斜对面，按下喷火开关，楼最底下的火焰便熄灭了。下去打开箱子，现在到画面显示的下一个地点去，爬上二楼，游戏规则如下：（ to win the game，get all your pieces of the ）（board by landing them on the final ankh square）（on your turn spin the sticks， your throw is the number of white）（sides showing。）（if no white side show，your throw is a six，）（if you throw a six or land on ankh square）（you get an extra turn。）（if you land on an opponent' s piece，it is returned to start）。胜利后大厅地板的三个门都打开了，找一个跳下去。两个爬竿旁边各有一个房间放着一颗大棋子，用石棰把棋子打碎，把得到的两块碎片组合打开地面的一面大门，里面有一颗棋子。因为有时间限制，助跑跳到开关一头拉下开关，然后迅速把棋子推到锤子的位置。拿到 Key，打开大门，跑上长长的台阶。火光中飘出了一个幽灵。迅速跑到右边的房间，打开机关，中间的盒子里又飞出了另一个不同的幽灵。从天花板上垂下的三根绳子荡到二楼的平台，跳到爬竿上，爬到顶部然后一个后空翻落到平台上。拉下墙上的开关，升起旁边墙洞下的地板，掏一下墙洞，得到火把。到对面去，墙上又是一个开关，扳下后从升起的铁架上爬上去。向前进加速冲过去躲过机关（加速跑然后按跳），滑到下面的房间，从对面爬入气孔。拉动平台上的木轮升起对面的门，因为时间有限制，迅速连跑带跳进入门。注意地板下的刀子会打上来伤人。取走 Golden Vraeus 后返回到本关开始时的房子，放入机关里，得到另一个后再打开地板下的门。滑下斜坡，前行到一个开关处，看到一头金色公牛！赶快逃，往回跑到了尽头，让金牛撞开木门。里面的大厅里三个柱子上有三个同样的图案，引金牛把它们撞坏，正对门口柱子的左右门便打开了。从右边的门跑入，爬上二楼可拾到装备，从左边离开。

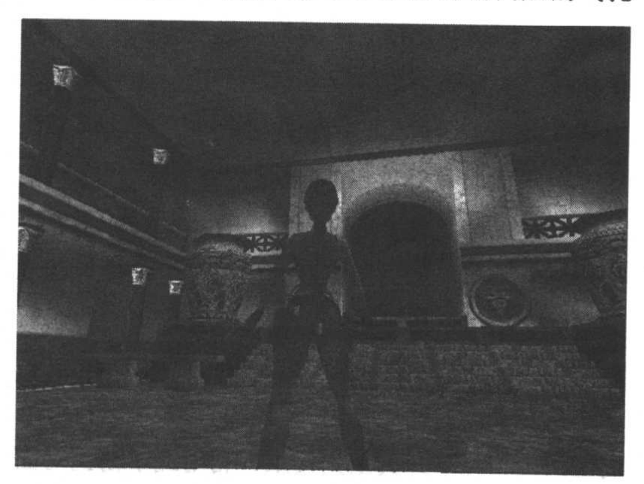
### 第四关 从火车上开始

扳动开关，打开车厢门斜跳到另一节车厢，推门到下一节车厢，爬上车顶往车尾走，在绿帆布那节车厢挂在火车外面移动过去。最后一节车厢侧面有个窗口可以爬入车厢内，取得撬棍，打开车门返回本关开始点，用撬棍扳下另一个开关。下了车来到小镇上，上喷水池前小楼的二楼，拿柜子上的激光瞄准器（Laser Sight），来到图书馆后面的小巷。打碎 Egyptian Adreature 前的木栏，在下面有镜子的房间有把弩，参照镜子拿到它。把瞄准器和弩组合，到有木乃伊的射击场去把靶子全部击碎（在打碎任一个靶子后跳下左下方的地板去，可以在下面从容地把所有的靶子打碎）。拿走地上的金币，出来，在吹蛇人像那儿投币。顺着绳子爬上去拾起断掉的扫帚柄，再从墙上撬下一个勾子做成勾棍，好了，现在把这个场地附近房子里的 Key 勾出来！从另一个门来到城堡外，到靠近海边的房子去，用弩瞄准骷髅的脑袋干掉它们。上到骷髅的平台，打开门，按下有人脸的开关。返回地面下到吊着石球的地下。用火把点燃绳子让石球掉下，爬入墙上的石缝，撬开铁门，把柱子拉到黑色地板那儿托住上面的天花板。回到刚按下人脸开关的地方，把塔



形石推出房间压下一头的机关，门开了。当你跑到鸟形神像面前时白色幽灵就会被神像消灭（用枪可以把骷髅轰下平台去）。进去利用爬竿滑下，前行

拉动开关，接着利用绳子荡到对面，下到地面，有三个地方可以走。1、先走没有梯子的那边。推动大厅一角的开关，跳到有罐子的平台抓住上面的天花板前行，打开另一个开关顺着升起的石阶到达对岸，然后抓住石缝移到另一头。用枪把骷髅头们轰下平台取走Key。在这一层有一角可以爬出去，接着爬竿子再上一层，再由另一爬竿滑下去。2、在大厅有梯子的一边，摆脱骷髅的纠缠，在可以绕着中间建筑跑的房间爬梯子上二楼。一路狂跳到房子的另一头，再上一层，取得枪头。然后再到二楼的一头，利用绳子荡到对面，斜跳到爬竿处，上到三楼，取走另一个枪头，前行撬开铁门，离开这儿。3、现在到正中有台阶的门去。到了四面都有吐舌巨头像的地方，从滑下来的对面爬上楼，把枪头放到雕像手里的兵器上。回来，再到对面红色的房间去。把两个老骨头轰下楼，从吐舌头巨头像的下面进去，放好枪头。另外两个有一个在吐舌头巨头像附近可以爬墙上去，放好枪头，出来。这时又飞来一个白色幽灵。还记得下到这一层时看见的神像吗？返回神像那里把幽灵消灭掉。剩下最后一个敌人了，入口下面有个火炉小心的贴墙靠过去，爬上放好最后一个枪头。出来，跃入四股水流交汇之地游出去。爬上岸，来到地板是人像图案的房间，击碎左右的瓷瓶，站在鸟形神像旁双手合十。到房间里去，推开盖子拿走左护手，从打开的门后的气孔



爬入，来到蓝色栏杆的图书馆。在左边第二间躲过齿轮，下到下面再从另一头爬上来。来到左右有两个齿轮的房间，把中间的星星摘下来（后面的两条有铁练晃个不停的通道都通向同一个地方）。齿轮前的石梁有一边可以爬上，爬上石梁从爬竿滑下来到大厅，从另一头下到地下一层。不好！有位铁皮骑士冲过来了（注意：只有打中他心口的蓝色菱形图案才能干掉他）。拿走菱形Key返回上面一层放入孔里，拉动开关，脚下水底的门便开了。现在回到撬下星星的地方。进入里面有铁链晃个不停的通道里的房间，拉起地板，下水游到水下的房间里，取下墙上的两颗星星。从来的路返回图书馆大门（注意：齿轮转动时有一个空隙比较大，迅速爬过去）。到右边第三间星图室里放入星星，把星球模型弄出来。摊开最新天文学大百科全书，拼幅星像图为下一次冒险地点指明方向吧。（提示：在隔壁房间有水池的地方的上方，有两个火幽灵，可以在跳入水里的时候干掉它们）。拿起望远镜看一看，回到星像室按看到的位置摆放。由外到内为黄、红、绿、白、蓝（正确的话球模上会有个小星球显现）。从黄色星星后的门进去，到达有六个蛇形灯的房间。拉动门口第一个开关，再拉下第一个开关右边那个灯。连续拉下第一个开关左边两个灯，接着拉下正对门口的最远的那个灯，现在应该只有一个灯亮着，拉动这盏灯左右两个灯。地板中升起了一个梯子，爬上去来到有个梯子的书房（爬上去的话只有个药箱）。往另一个房间走，来到图书馆二楼。从右边第一间滑下，跳到左边平台躲开铁球，拉下滚下石球的斜坡旁的开关，利用升起的平台跳到滚下石球的斜坡旁的平台。再上到上一层，助跑跳到狮子头上的开关处，拉动它，从脚下的狮子头钻入。爬竿上到上层，左右两个门自动打开，走离爬竿较远的门拾起地上的火把，踩到人像图案前的地板上。然后点亮火把，来到有木地板的地方，丢下火把把木地板烧掉，跳下来拾起地上的乐谱，再上到图书馆的二楼，在有竖琴的房间弹上一曲。从打开的活门进去，拉动开关，打开图书馆大门，来到有两幅巨画的大厅取得Pharos Knot。 好了，现在回到海边去。从四个吐舌头像那儿下来，回到附近按下人脸开关，下来撬开铁门，出到室外，游到这栋房子的后面从岩石下面游进去。来到水下的神殿，在左右两边放入灯Key。接着从神殿的大门游入，上了岸，又从两个狮身人面像那儿下水，从右边的

门游进去。来到有蓝色花纹天花板的大厅。到左边有女神像的房间，撬下女神两边平台上的 Black Beetle。迅速到大厅中部左右两侧升起的平台上按下开关，女神像前的地板便打开了。下到下面抓住斜平台，后空翻上到开关处，按下开关，并取走 Key。走有蓝色花纹天花板的大厅右边的门，来到有喷泉和绿树的庭院，喷泉池下有个开关，按下它。到对面房间上楼，撬开人面门，然后下到漂着油污的水池，爬上对岸再取得旁边的 Black Beetle，原路返回。现在走有蓝色花纹天花板的大厅中间的门，下到黑色岩石的金字塔周围的三个地方，又取得三个 Black Beetle，启动金字塔，拿走金甲虫。可以用 Key 给它上链。有喷泉的房间有个地方因为地上有刺而无法通过，用金甲虫开路。通过后，左边的棺材里有个右护手，对付打不死的骷髅时可以把它引到右边的房间那儿轰它下水。右边房子里的两条路都通向同一个地方，区别在于右边的路是捷径，最后可用金甲虫开塔形开关附近的隐藏点。到用喷泉水下的开关打开而下沉的地板那儿去。旁边的门一侧的墙上有个开关，跳起拉下它，爬上升起的石台，然后跳过去抓住墙上的石缝移动（劳拉可以从拐角的地方爬过去了）。上去取得右脚套，在刚才跳起拉下的开关附近的一扇门也打开了，进去取走塔形 Knot。如果走左边的路进来的话有一段钉路是过不去的(即隐藏点)。在隐藏点附近的 Key 孔放入 Key，来到大殿里，拾起平台上的急救包。左看看右瞧瞧，从旁边升起的平台上抓住头顶的梯子前进，然后爬到梯子上层。跳到对面，赶忙下去把那只不知好歹的鸟打下来，千万别往自己的雕像身上打。三楼的两个开关要跳过去拉下，取得门后的两个物品后组合，安在第三个门旁边的杆上，进去。从两个武士走出的地方里面的棺材中取走两件护具，然后从宫殿地下的口下去，跳入黑乎乎的地洞中，终于可以过关了。

**第五关 死城**

注意屋顶还有个枪手，把他打下来。然后开着摩托车横冲直撞，来到岔路口，右边是个街角，先别管。走左边的路，狂冲到两挺机枪下，躲过弹雨，左边有装备，右边有个铁门。铁门斜对面则是个关着门的房间，冲过去一脚踢开房门，然后躲在房子里慢慢数身上的子弹孔。抓住地上那个短命鬼的脑袋搬开他，外面下着“弹雨”，可还是得出门。驾车返回到前面提到的街角，钻进气孔，拉动开关，头顶的铁活门便翻开了。从那里钻进短命鬼旁边的气孔，有个开关，拉动它。爬出来，骑上摩托车，利用土堆做跳台，飞上旁边有显眼的颜色栏杆的平台。轰！连人带车掉到下一层。别急着开车破门而出，在门旁边的洞口跳下，干掉蝙蝠滑到下一个房间，利用房子墙壁的空隙攀到尽头。蹲下开枪把对面蓝色的摆子打碎放出两只蓝色幽灵，跑到房间一边的水池跳下去。两只幽灵把水面冻成了冰。踏上冰层拉动对面开关，从打开的暗门上去。把蓝色的木门撬开会发现一个隐藏地点。从蓝色木门旁一路爬上去，借石缝移到大门一侧，跳过去拉下门上的开关，打开大门，驾摩托直上到三楼。冲到跳台下的斜通道，在墙上燃着的火把附近有个开关，打开它，二楼蓝色的平台便升了起来。从蓝平台爬上去，跳到对面楼顶，把两挺机枪后的直升飞机打爆炸，跳过去拉开关打开这栋房子旁边的大门。现在需要回到摩托车那儿去，驾车从三楼跳台旁边离开建筑物，然后到刚刚打开的门。来到一座城堡前，穿过它，对面建筑上方的平台有个隐藏点。左边有个拿锤子的大个子（注意：走进城堡从门口旁边爬上去，再跳到对面平台，接下来跳到旁边墙上的石缝，抓住柱子上的梯子绕过柱子到达另一边，上到楼顶，推动开关，城堡两头的门便关了起来。利用绳子荡到开关对面，离开）。拉动木轮子从旁边升起的闸门冲入爬上梯子，出来看见地上有个受伤的人。再往前有条巨龙，从巨龙面前冲过。有个岔道，左边的路上有个深坑过不去。右边可以走，下到两个石棺下，拉下四个开关，移开的石棺下露出两个洞口，一边是开关，另一边是门。门后的开关可以打开地面上的门。拉下开关上到楼上，利用绳子荡到对面的蜂箱。再从旁边的雨篷一路跳跃前进，尽头是个建筑通道的入口。穿过通道，跳到右边毁坏的汽车那里，拾到氮气瓶。现在跳过深坑，回到受伤的人那儿。接着返回到拿锤子的家伙那里，坐上摩托车

飞过深坑到右边的下一个地点去。

在有棵棕树的地方下车，拔出大号左轮枪，瞄准头顶墙上石缝上灰白色的那块石条，打碎它。靠近棕树的有台阶的大门边有个向上的活门，跳起拉下它，钻入石缝。来到尽头的平台后助跑斜跳到对面红色光线的平台，再跳回来抓住墙缝往左移动。在尽头是个观察孔，用弩瞄准红色的按钮射一箭（射中的话会不停地冒烟）。这样楼下另一边台阶正对坡上的浅蓝色闸门便升了起来。驾车冲过对面，下了车爬上梯子，来到车库里。这里东西很多，脚下的地雷控制装置、桌子上的手柄、车子后的千斤顶（要和桌子上的手柄组合才完整）。按下红色开关打开两扇门。走警卫躺着的那一边，来到了引雷器下面。注意：墙上有个气孔，钻入。用千斤顶顶开被锁着的盖子，上到楼顶把木顶的塔推到引雷器上，使雷劈碎桥上的护栏。到桥对面的墙上，左移，再从另一边下到地面，拾起地上躺着的那家伙旁边的零件，组合成控制器。站到三个木箱子的旁边，狂牛会把它们挑开的，从箱后的路上到二楼，滑下。现在回到了当初打碎墙上石条的附近，赶回摩托车那儿。爬上梯子再次跑回车库里，这次走通往后院的门。在雷区前使用控制器引爆地雷，按下对面红色开关，然后坐摩托车从打开的门驶入。接着从左边靠墙一侧驾车冲过深坑，打发走两条闻声赶来的鳄鱼，晃过笨龙来到尽头的伤者旁边。

从房间另一头上楼，拾起火把点燃，然后回到楼下把头上的绳子点着，从砸开个大洞的地板上跳下，一路来到燃着灯的地方。斜对面的药箱暂时还无法拿到手。从左边的房间抓住台阶上的天花板从气孔钻入（隐藏点）。前进的路则是这个房间下面墙上的石缝。爬到头是个斜坡，滑下，后空翻，前跃，抓住对面石台。拾起药箱，跳到台阶上三楼，打开开关，现在去拿刚才拿不到的药箱。来到有四张石桌的厅里。这里每张桌子上都有一个字母，分别是 S、W、E、N。打开指南针（红色一头指向的是北方）东 East、南 West、西 South、北 North，按指南针指示的方向推好四张桌子，打开三扇门。走西方的门从地板的洞跳下水。水下有三个洞口，一个无法在水下打开开关，另一个通往北方门，还有一个房间顶部有个开关，拉动它，合上活门。从北门游出来，到东门去，推动开关放水再从北门游回到从西门跳下的地方，刚才在水下无法打开的开关现在在水面上了。上岸打开开关。现在北门原来浸在水中的竿式开关可以使用了。门开后进去，从墙上气孔钻过去，遇见两个阿呆，灵活运用以前的斗牛技巧，引它们把堵在二楼的木架子打碎，上楼。

**第六关 最后的启示**

开了门来到狮身人面像脚下，左右的深坑都可以利用平台跳过。1、先往左走，跳过两个深坑后来到狮身人面像旁红色的大门前，开枪打碎木箱取走铲柄。2、现在到右边踢开尽头的门，把房间里的柜子拉开，蹲下打碎露出的铁丝网后钻到隔壁，打碎箱子拾到铲头。在狮身人面像前有块白色的碑，在附近用铲子挖开泥土，露出地道的入口。来到大殿上，身后的栏杆落下隔断了退路，旁边有两个房间是用来关住殿上两头公牛的。不过如果不靠它们太近也就不会有什么问题。

公牛身后是三个符号开关，从左往右设为 1 号、2 号、3 号（在右边可以捡到一个希腊文和英文的对照表，1、2、3 号也可以和英文对应）。

1.先按 3、1、2 顺序按下，这儿还有一扇门无法打开。

2.接着按下 1、2、3 打开另一扇门，注意墙上的图案，只掏图案相同的两个洞，取得 Stone of Re。

3.按下 3、2、1，钻入石缝里获得 Stone of Maat，木地板下有隐藏点或陷阱。

4.按下 2、1、3 来到鳄鱼的家，掏墙上四个洞放下活门获得 Stone of Rhepri。

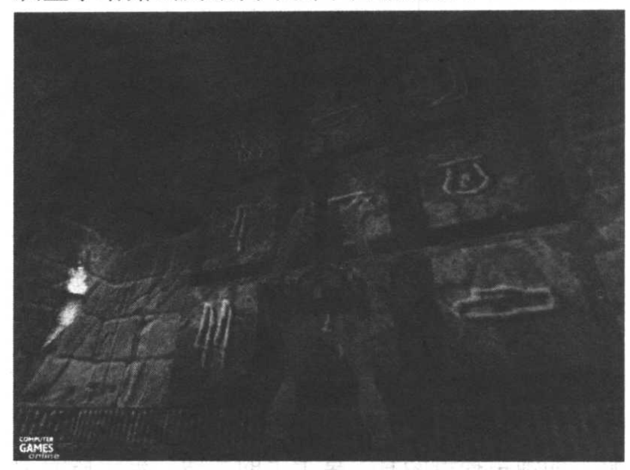
5.按下 2、3、1，地板上有口深井，水下是个迷宫！

下水前先面向两个雕塑，确定方向：水下左边是 I，中间向上游是 L，向下右边是 O。从代号 O（鸟形符号）的门，可以浮出水面（它在 F 门附近，R 门也在周围），拉下它，到 R 门去。接下是 F 门，到 I 门，最后是 L，拿起第四块石头。现在到第一次打开的正西的门去。在按 3、2、1 后打开的门墙洞内放入四块石头。开了门抓住天花板攀到对面后

迅速拾起四盏灯下的圣像，来到洞穴里。洞穴顶上的活门需要跳起来拉下。

上到地面消灭蝎子，跳过深坑来到金字塔旁边。在金字塔旁边的深坑利用斜坡连续跳到斜对岸，打开房门捡起地上看门人的Key。接着抓住岩石边缘攀回金字塔这一边。金字塔上有斜面可以站立（颜色不同），辗转来到金字塔中部的入口处，门柱顶上是隐藏点。走入金字塔，走下台阶时劳拉会注意到头顶有一颗星星，先给它一枪！然后房子里石棺下的活门便开了。下去，用绳子荡过陷阱，先走右边打开开关，然后走左边撬下Key就跑。回到地面，到打碎星星的台阶里，从房间一角的暗道滑下，拉下头顶开关返回地面。按下金字塔旁的开关，从靠深坑一边的金字塔的外面爬上塔顶，接着抓住墙壁下到塔底，打开通道尽头的开关，从打开的门那儿滑下，跃过陷阱，落到地面。出来，打开狮身人面像右前方的门，来到加油站。

在加油站拾起汽油桶，踢开 Danger 字样建筑旁的房门，拉起活门。地道下有两条路：左边到地下室，右边返回地面。选左边走来到地下室，注意：墙上三个狗头像都含着个石球，把它们统统打碎。门开了，作风保守的木乃伊登台亮相！拾起门后的小水袋。走右边的路，跳到挂着 Danger 牌子的房子前打碎栏杆破门而入。从地板活门下去，和前面的作法一样，拾到沙袋后从另一边上到地面。出了门注意斜对面的平台，利用它跳到另一边，下到地道，其中一条路尽头有个火把，拿起来。在第三个有相同机关的房子里开了门，里面有三个杆秤，从左往右是水、汽油、沙子。水用水袋在房间的水洼里取。放好后，用火把点燃秤里的汽油，旁边的门便打开了，挖走Key。从打开的另一个门来到户外，仍利用深坑旁的平台前进，穿过又一座建筑下的地道，来到有 Danger 字样的房前。这是第四个狗头像机关！撬动右边猴子像的开关，跑出来的猴子会帮你把门打开，拿走Key。绕着深坑穿过几个房间来到大金字塔旁边。跳到金字塔上从左边开始爬，目标是左边的平地，爬到一定高度后向左边跳并滑下，来到左边平地。在这边另一头，从平台跳到两座小金字塔之间的空地上，有一块石头可以拉动。从金字塔露出的暗门下到下面的迷宫。




从迷宫中出来，遇到岔道统统往右拐，取得最后一把Key。出口有四个火把，相对的两个燃着的火把在十字路口附近，只隔一道门。好了，现在到大金字塔中部入口去！金字塔内分两条路。1.先向上走，在石棺室用火把点亮房间里所有的灯，在出现的密室里拉下开关，出来。到上层的房间放入四个Key，旁边还有一个开关。再回到石棺室，在另一个密室拉下开关。2.现在走金字塔往下的路，在一个深坑里黑暗中有个平台（隐藏点），从井壁攀下，在漂亮的大殿里有杆秤。把地上的大水袋灌满，然后分给空的小水袋，把大袋剩下的水倒在秤轻的一边，地板的门便开了。用爬竿下到下层，这次要4升水。充满3升的袋倒入空的5升袋，再次充满3升的袋倒入5升的袋。现在3升袋里有1升的水，倒空5升的袋充入3升袋里的1升水……再下来的地方需要在秤里倒入1升水。接着从井里往下爬到最下面，然后跃入水里。上岸，放好四个圣像，给他穿上盔甲……终于来到最后了。拾起掉到了水下的 Amulet of Horus 岸上的铁门才会打开。拉下门里的开关，打开另一个门。动过门后的开关后，接着就要回到蓝色光柱的顶部，劳拉跳下来的地方。攀着井壁爬上来，躲过机关向前，这时就要和最后的Boss 决战了。

## 游戏秘技

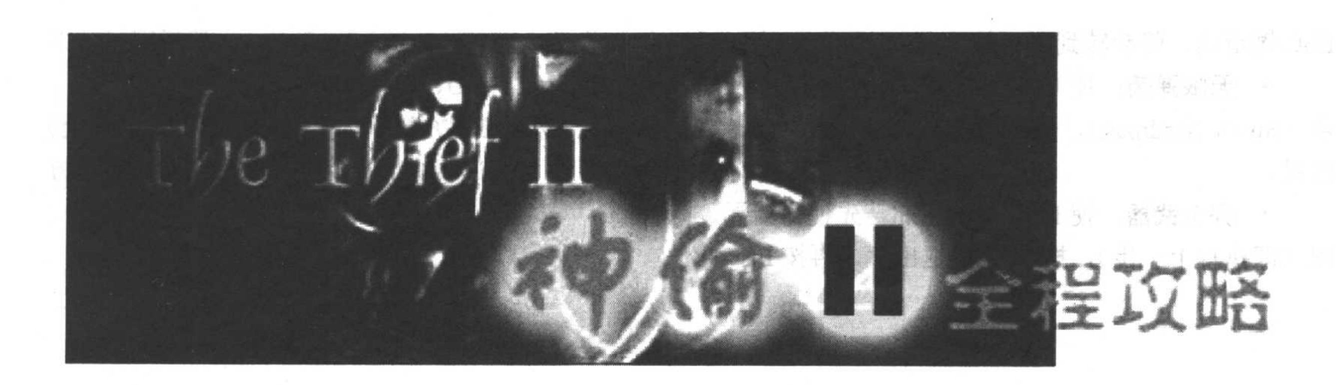
• **跳关**：使 Lara 面向正北方（按 ESC 键，使用物品目录里的指南针，如果指南针不透明，表示没有处在正北方，重新调整方向），然后切换至“Load Game”，同时按下 H、E、L、P 四键，按

ESC键退出，就会转到下一关。

• **无限弹药**：使Lara面向正北，切换至小药箱（Small Medipak），然后同时按下G、U、N、S四键。

• **齐全武器**：使Lara面向正北，先使弹药无限（即执行上一步），按ESC键退出后，再按ESC键切换至大药箱（Large Medipak），然后同时按下W、E、A、P、O、N、S，就会拥有全部武器。

• **确立正北方的一个小窍门**：爬上（或跳上）任意一块北面的石块（怎么样，指南针指向正北方吧）。




你知道小偷是怎么生存的吗？你想体验一下做贼的感觉吗？让我们走进神偷的世界，在这里解开你心中的谜团吧！

作为《神偷：黑暗计划》续集的《神偷 II：金属时代》将再度把玩家带到一个充满邪恶和黑暗势力的混乱之城中。在这个不祥且混乱的城市中，不仅有着利欲熏心的政治党派、心狠手辣的黑社会，甚至还有谋权夺利的神秘宗教团体。如同以往一样，受人尊敬的“神偷侠盗”Garrett 先生，将再度周旋于其中。

## 偷盗工具

俗话说“巧妇难为无米之炊”、“工欲善其事，必先利其器”，要想成为神偷没有称心的兵器怎么行。下面就先来了解一下各式各样的偷盗工具：

**长剑**：长剑是最基本的武器，使用长剑可以有效地杀伤卫兵和其他一些非机械生物。但需要注意的是，长剑剑刃上所反射出的寒光将暴露躲藏在阴影中的你的位置，因此平时尽量将长剑插入剑鞘，等需要时再抽出。

**铁锤**：这是一种非常重要的工具。偷偷地摸到守卫身后，对准其头部敲击，就能使其昏迷倒地。当然了，在寻常的格斗中铁锤的威力很一般。建议你将铁锤与闪光炸弹配合使用，这将威力无穷——闪光炸弹爆炸后的眩光能使任何生物在一段时间内失明，随后再走出去，轻松地用铁锤将其打昏。

**弓箭**：弓箭不仅可以远距离射杀守卫，还是击碎玻璃窗的有效工具。建议你在游戏中经常使用这种远距离武器来消灭目标，以避免近身格斗的纠缠。

**水箭**：毫无疑问，水箭是相当重要的一种武器。它不仅可以用来射灭火炬或汽灯来为你的行动提供黑暗阴影的掩护，而且还是破坏机器人传动系统的有效武器。

**火箭**：火箭能够对生物造成很高的攻击伤害。但其发射时产生的耀眼的光亮和巨大的声响将暴露你的位置。因而在游戏中要看准时机使用。

**苔藓箭**：这是一种相当有趣的武器。当你对准地面射出一支苔藓箭后，地面上将马上铺洒上一层苔藓孢子，之后地面上会出现一大片苔藓——玩家走在苔藓上的声音几乎不为任何人所察觉，就如同走在地毯上一样。

**气箭**：气箭在游戏过程中是一种数量稀少的武器，但却是一种非常高效的非杀伤性武器。当你用气箭射中目标后，会发出一声巨响，之后就升腾起一大片刺激性的气体。气体虽然不致命，但却能使目标暂时失去知觉，这是用来驱散大批敌人的最有效武器。

**绳索箭**：朝木制物体射出绳索箭后，会垂下一条绳索，使你能够攀爬上去。

**藤箭**：如同绳索箭一样，藤箭也是一种攀爬工具。不过与绳索箭不同的是，藤箭还可以射向金属物体。

**响箭**：这是游戏中一种转移对手注意力的工具。射出之后，响箭会不停发出一种轻微持续的声响，从而吸引附近的守卫来察看情况。如果好好使用的话，可以用它帮助你吸引并干掉所有的守卫。

**闪光炸弹**：是一种神偷必备的重要工具。当闪光炸弹被投掷到地面后，会发出一道极为耀眼的白色闪光，使附近的生物处于一种短暂失明的状态

中。之后再配合使用铁锤，可以将守卫们一一击昏。当然了，在使用中不要使自己离爆炸区域太近，否则你的视力也会受到影响。

**地雷**：通常当有目标接近或触及地雷时，地雷会自动引爆并对目标造成巨大的伤害。光凭这一点，地雷就是对付机器人的最佳武器。而且你还可以使用任何弓箭来远距离引爆地雷。

**闪光地雷**：一种融合了闪光炸弹和地雷功能的高效武器。

**侦察球**：当你朝一个情况不明的区域投掷一个侦察球后，Garrett 可以通过机械眼来观察里面的情况——先侦察后进入是每一个玩家在游戏中所必需牢记的战术条例。

**气体地雷**：当气体地雷被触发后，会引爆一大片刺激性的气体，这是驱散大片敌人的最佳武器。

**高爆装置**：这是游戏中最为珍贵也是威力最大的爆炸性武器。它可以在瞬间内将相当一大片区域内的生物、机械或建筑全部摧毁。

**跳蚤炸弹**：一种非常有趣的武器，当被投掷出去后，会在地面出现一种奇怪的小生物。当目标接近后，会自动引爆，对目标造成一些低程度的伤害。

**开锁工具**：在游戏中，你能够见到两种不同形状的开锁工具：三角形和正方形的。虽然不能保证能打开所有的房门，但的确是能够撬开绝大部分的房门锁。对于一些特殊的安全房门，你必需依次使用这两把钥匙开锁。

**火炬**：黑暗中照明用的工具。

**医疗药剂**：当你在游戏中不幸受伤后，使用医疗药剂可以恢复小部分的生命力。

**呼吸药剂**：确保在 Garrett 的背包内一直放有呼吸药剂，它可以使你在水下潜行相当长的一段距离。

**奔跑药剂**：当 Garrett 喝下了这瓶红色药剂后，可以在短时间内增加奔跑速度。

**慢速降落药剂**：喝了这种药剂后，可以使身体变轻从而使自己从高空坠落的速度变得很慢——这可以保护你避免高空坠落造成的伤害。

**隐身药剂**：这种药剂可以使你在短暂时间内隐身，当情况危急时，这是最好的逃脱手段——不过人虽然隐身了，但仍会发出声响。

**指南针**：虽然指南针是一种极为普通的工具，但它却是一种行动过程中必不可少的重要工具，请你务必随身携带。

## 偷盗指南

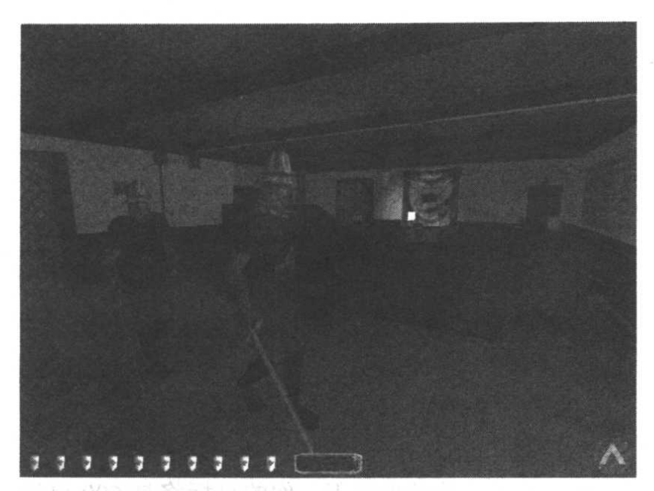
### 任务一

你的首要任务是为 Basso 开辟一条道路。在困难的游戏级别下，你需要收集到 300 单位的财宝；而在专家级的游戏难度下，你的目标将是 600 单位的财宝，包括游戏中 200 单位的珠宝，而且你还要在游戏中至少击昏 8 个守卫。

沿着右侧的墙壁来到台阶前，进入眼前的房间，看到在墙壁斗蓬上有一把钥匙。用这把钥匙可以打开左侧的一扇房门。悄悄地来到大厅，打开左侧第二扇房门，进入后四处察看，发现附近塔楼旁有火炬，用水箭熄灭它。

之后慢速爬到塔楼边，进入右侧的走廊，用水箭熄灭另一把火炬，之后用铁锤将塔楼边上的两个守卫击昏。随后开始在房间里翻箱倒柜收集珠宝。穿过正对着塔楼的那扇紧闭的房门，房间内台子上有一个闪光炸弹和几支火炬。俯身察看台子底下，会看到一个按钮。按动按钮，里面有一个小隔层，隔层内有些物品装备，其中包括一瓶医疗药剂。随后打开房门，小心朝外观察，大厅另一头有一名守卫，悄悄爬过去用铁锤将其击昏并拖至隐蔽处。沿着大厅来到一个很大的物品储藏区域——这里的光线明亮，而且还有一个守卫。建议使用闪光炸弹使其暂时失明，再用铁锤将其击昏。物品储藏区有扇门是通往厨房的，尽可能沿着阴影进入厨房。厨房里有一个人，但不是守卫，如果他发现你的话，你还是要将其击昏的。随后将厨工拖入地下酒窖。

放下被击昏的厨工后，仔细搜寻酒窖。在酒窖的一个隐蔽处，你会发现一些珠宝和一瓶奔跑药剂。随后返回厨房，沿着餐桌角上的一条小走廊前进，在走廊尽头是一个偷懒打盹的仆人。转动门锁进入房间，找到一些金质盘子和酒杯。随后耐心等到巡逻守卫经过，将其击昏后走出房间。随后再返



回厨房，打开一间小储藏室的房门并进入，先熄灭火炬再打开对面的房门。耐心等到守卫巡逻经过，将其击昏，并将其拖入房间。随后沿着走廊尽情地在房间内大肆搜寻。在走廊尽头有扇门，它通向另一条走廊，朝右拐，走到大厅尽头，发现眼前是一扇紧闭的房门。如果你是以正常或困难游戏难度来进行游戏，至此你已经完成所有的任务。现在，你要立刻返回，用事先预定好的小鸟声来通知 Basso。记得要按原路返回厨房，而且要小心躲开守卫。

随后开始在餐厅附近的兵营搜寻财宝。走上楼梯，来到 Jenivere 的房间，并继续沿着走廊前进，之后来到一间很大的储藏室。在一堆箱子后有一个小壁龛，移开箱子，拿走神像。之后再仔细搜寻神像右侧，会找到一些好东西。好了，现在该回到走廊上了。

打开储藏室边上的一扇门，进入房间后再打开房间中的另一扇门，并走上楼梯。走廊上会有一名守卫不停地巡逻，将其解决后，从餐厅守卫身上搜到钥匙，打开楼梯边上的一扇门。这扇门一直通往一间上下两层的卧室，进入房间后快速躲藏到阴影中，等待巡逻的守卫经过，将其击昏后走上楼梯。随后带走二楼上所有值钱的东西，在卧室里有一花盆，边上有一按钮。按动按钮并立刻跳上床，一个藏着好多珠宝的壁龛将显现在眼前。带上珠宝，走下楼梯。随后再次沿着走廊来到一个圆形房间，其中有一道两扇拉门，门外面就是警卫森严的庭院。你现在无需到庭院中去冒险，还是朝另外一条走廊走去。走廊上会有两名巡逻的警卫，将他们击昏后，你已经完成了需要击昏守卫的数量。不用去理睬你左侧的第一扇房门，一直来到走廊尽头——又是一间厨房，里面同样有一个正在昏睡的仆人。掠夺一番后沿着楼梯回到大厅，继续下到底层去。楼梯尽头有一扇上锁的房门，使用一开始从斗蓬上寻找到的钥匙打开房门，现在你又回到了游戏开始的房间了。随后来到前门边上的一间小屋旁，用小鸟声通知 Basso，之后跟随他来到地下室。随后找到关押 Jenivere 的牢房，等 Basso 将其救出来之后，返回地面即可完成任务。

## 任务二

本任务中，神偷将有机会窃听到很多关于机械守卫的谈话，这将有助于你掌握第一手的机器人资料。在开始游戏前，建议先购买一些闪光炸弹，因为码头戒备森严，闪光炸弹可以派上用场。进入游戏后你将获得一把钥匙，使用它可以打开码头上很多关闭的门。先从箱子上跳下来，沿着缺口爬过附近的另一堆箱子，随后跳上箱子，沿着楼梯爬到一条走道上。在这条走道上会有另一把扶梯，沿着扶梯可以来到房顶。房顶上有一个天窗，从天窗可以跳到房间横梁上。然后沿着墙壁慢慢爬下来，进入一间办公室。将办公室内的一个人击昏后，搜索房间之后离开办公室。

仔细检查邮箱，耐心阅读了信件后你会知道仓库的具体位置。现在你该进入控制室了，拿走控制面板上的钥匙——用它可以打开所有控制室的房门的。随后按动仓库门口的开关，打开房门进入。你所要进入的两个仓储间都在仓库内，Bamrich 的仓储间号码是 7732，而 Gilver 仓储间的号码是 7933。从办公室走出后，沿着走廊一直来到一座很大的楼梯旁，楼梯附近有一名守卫在巡逻。耐心等到守卫巡逻经过，并将其击昏。沿着楼梯拾阶而下，使用开锁工具打开眼前一扇巨大的双重房门——外面有一个守卫，将其击昏并把他拖进来。走出房门后，外面会有好多巡逻的守卫，如有必要的话，耐心等到守卫巡逻经过，并将其击昏。

出门后朝左走，如果看见任何控制室的话，立刻进入，并在控制面板上输入 Bamrich 的号码（7732），随后继续沿着仓库前进。之后你会来到

一处很大的集装箱堆场，当你转过左侧的一个拐角时，Bamrich 的办公室就在左侧的第一扇门内。该地区有四名巡逻守卫和一名站立在 Bamrich 办公室门口的守卫。耐心等到守卫巡逻经过，并将其一一击 昏。随后进入 Bamrich 的办公室，带走其办公桌上的一张航运单。之后穿过广场，前往 Gilver 的仓库，进入一间控制室按下 7933 密码，打开 Gilver 的仓库房门。在 Gilver 办公室旁有一个很大的集装箱，将你物品栏中的那张航运单贴到集装箱上，覆盖掉原先的那张航运单。如果你有兴趣的话，可以到仓库二楼去搜寻一些值钱的东西。完了之后就可以离开了。

随后打开地图，察看 B 建筑物的位置，并开始前往建筑物 B。最简单的路线是直接穿过 Gilver 仓库旁的广场，那儿会有一名守卫，务必将其击昏。在建筑物的另一侧可能会有更多的守卫，依靠阴影的掩护慢慢摸到建筑物的右侧。耐心等到两名仓库守卫巡逻经过，将其全部击昏，并在其中一名守卫腰带上搜寻到一把钥匙。随后进入建筑物，使用门口的升降机来到二楼。先躲藏在阴影中，随后干掉守卫。穿过西侧的任何一间办公室，你会来到一条走道上。沿着这条走道一直来到北面远端的天窗，用长剑或铁锤打碎天窗，跳入一个秘密的房间，发现里面有两个箱子。使用刚才搜到的守卫钥匙打开箱子，你将获得一些珍贵的香料。现在可以仔细搜索 Davidson 在建筑物 B 中的办公室了。在他的办公室中仍可以找到一些珍贵香料，而且在他的船上一处隐蔽的甲板下也藏有这种香料。搜完办公室后该前往 Davidson 的货船了。货船旁有一个守卫，建议你依次使用闪光炸弹与铁锤干掉他，随后走上楼梯，移开望远镜并转动轮盘。之后在 Davidson 的舱房内会出现一个隐蔽的宝箱。掠夺完后可以返回甲板了。甲板上有一个很大的箱子，其正前方有一扇隐蔽的门，打开这扇门，并消灭附近的一些蜘蛛机器人，仔细搜集其中的财宝。之后，重新返回建筑物 A 处。虽然你已经搜索过仓库中的一些库房，但是仍然有一些库房值得再次搜索：6013 库房内虽然有一些蜘蛛机器人，但值钱的东西也不少；0624 库房内有一些药剂，而且在外面最底下的一个箱子中可以找到一尊非常值钱的雕像；0457 库房看上去像一个实验室，你不仅可以在架子上找到一个侦察球和一颗宝石，还可以在桶中得到几支水箭；6937 库房简直就像一个阿里巴巴山洞，首先你能够在架子上找到数尊雕像，之后再沿着走廊来到一副画前，用弓箭射中壁画尽头的水晶，就可以移走壁画，得到另一尊值钱的雕像。虽然升降机按钮坏了，但你仍然可以用弓箭射击上方控制按钮而启动升降机。上了楼之后，在办公室内可以找到一些黄金和珠宝。如果你有兴趣的话，还可以搜查 0266、0928、0590 三间库房，虽然油水不多，但值钱的东西还是有一些的。

最后，来到位于 Bamrich 库房和 0266 库房中间的一间控制室。当你启动控制面板时，你眼前会出现一颗价值万惯的宝石。能拿的都已经拿了，立刻返回你刚进游戏的地方，爬出去后就可以完成任务了。

## 任务三

在开始任务前，要多添置一些水箭和苔藓箭，因为隐秘是完成任务的关键所在。虽然本任务中没有任何掠夺的指标，但本攻略中还是将给出一些藏宝区域的搜索指引。当然了，玩家是否搜索此类地区将不影响任务的完成。车站大门处戒备森严，因而无法直接进入。在你刚进入游戏后，附近会有扇木门，使用开锁工具打开它，在房间柜子底下拿走一个瓶子，随后返回原处。在初始地点还有一扇铁门，使用开锁工具打开房门进入一间工具室。在一个大水箱上会有一个阀门，打开阀门，并跳进去沿着管道向前游。当来到一处有排水管的地方时，立刻潜入排水管继续前进。之后，你发现来到一个看似死胡同的尽头，但在你却发现有两条通道——选择左边的那条。现在你来到了一个巨大的岩洞，而且洞中还有好多蜘蛛机器人，毫不犹豫地用水箭消灭这些爬虫。仔细观察岩洞，发现有两条通道一直通往洞外。其中一条通道对你来说无关紧要，循着另一条通道一直走到尽头。随后转动墙壁上的火炬打开另一条隐蔽通道，里面只有一间停尸房和一个实验室，还有一条通往地上的扶梯——现在最好不

好走上去。返回岩洞，沿着走廊来到一系列的木桥处，建议你下水搜索一番，能够找到几支水箭和一尊雕像。之后继续沿着走廊来到尽头，转动火炬打开通道。进入房间后，你会发现房间里到处摆放着机器。离开房间沿着走廊一直走——这里会有一个巡逻的守卫，要小心躲避。当你走到大厅尽头，立刻进入右侧的一扇标有“会议室”的房间，里面会有一些值钱的玻璃制品。随后小心经过第二间会议室（你会偷听到关于 Jenivere 绑架的事情），随后穿过正前方的一扇门。之后慢慢地爬到一堵矮墙前，按动两个按钮——一个用来关闭警报系统，另一个可以打开正门。矮墙下还有一个按钮，它能够打开一扇小门，里面藏有一些钱币。而且，你还可以在喷水池内找到一些水箭。随后躲藏在阴影中穿过左侧的一扇门，尽可能熄灭一些火炬——虽然守卫马上会再度点亮这些火炬，但能够为你赢得短时间内的安 全。之后沿着走廊朝左转，快速来到一处石阶前，熄灭火炬并准备在 Lt.Hagen 的办公室内休息一会儿。

当巡逻的守卫走开后，立刻进入大厅，并朝右拐。当你来到大厅尽头时，右侧第一扇门内就是 Lt.Hagen 的办公室。使用开锁工具打开房门，进入后马上关上房门。拿起桌上的手帕，并仔细搜查其办公室。等门外巡逻的守卫经过之后，打开房门快速穿过大厅，用开锁工具打开 Mosley 办公室的门，并在房间中找到一些水箭和一把打开问讯室房门的钥匙。阅读完桌上的信件后，离开办公室。为了前往建筑物的第三层，你必须弄到一个进入的密码。因而先到问讯室去。走下楼梯，朝右转回到熟悉的大厅。在就餐区有一个熟睡的仆人，在他身上可以找到两个黄金烛台。随后躲藏起来，直到巡逻的守卫经过。之后穿过房门，来到另一个大厅。进入左侧的第一扇门，来到一间打靶室。射击最右侧的一个目标，可以打开一扇隐蔽的房门，里面会有一些很值钱的东西。随后耐心等到守卫巡逻经过，并将其击昏。然后沿着走廊来到大厅尽头，朝右转进入问讯室。

先射灭问讯室外的火炬，慢慢接近问讯室外的守卫，偷取其身上的钥匙。之后射出一支响箭来转移守卫的注意，随后打开房门走上楼梯。在你右侧第一扇门内就是资料室，使用从 Mosley 办公室里偷来的钥匙打开房门，阅读资料以获得安全密码。返回问讯室，在书架上抽动一本排列松动的书，可以打开另一条隐蔽的通道。沿着这条通道，可以来到一间主办公室。之后你既可以朝右返回大厅，也可以朝左拐：后面一种选择的难度更高一些，但你可以得到更多的东西——包括水箭、苔藓箭、闪光炸弹和医疗药剂等。

随后来到正门边上的训练室，转动火炬可以打开一条秘密通道，并在地上拾起一支绳索箭。返回训练室，将绳索箭射向横梁，爬上去并跳到墙壁边缘，之后走上一条小通道，该通道一直通往 Sheriff Truart 的办公室。离开 Truart 办公室后，沿着朝右延伸的走廊前进。在墙壁一侧书架上有一本松动的书，抽动它可以打开一条隐蔽通道。穿过通道。走上扶梯，打开通往另一条通道的开关——现在你已经来到第三层了。走出房门，沿着走廊来到大厅尽头，虽然这里有一个警卫，但很容易躲开他。朝右转，小心打开房门，避免隔壁房间的监视器发现你的踪迹。走进另一个大厅后，打开你右侧的第一扇房门，里面有很多间放着书架的房间。穿过这些房间，打开在你左侧的一扇木门，直接来到一扇上锁的铁门前。使用先前偷来的钥匙打开房门进入。之后在控制按钮上输入 4026，进入房间后大肆掠夺一番，同时带走一个大箱子并故意丢下 Hagen 的手帕。返回 Hagen 的办公室，将大箱子放在他办公室内。随后大摇大摆地从正门走出去，即可完成任务。

**任务四**

进入游戏后，跳下房间走向北面那扇被关闭了的房门。千万不要打开其余的房门，因为门外都站立着一名守卫。在你四周看上去没有任何有价值的东西，不过你只要用鼠标右击左侧远端的柜子，就会发现一个隐蔽的场所——里面有很多各种不同类型的弓箭和药剂。更为重要的是你能够在里面找到打开 Shalebridge 之门的钥匙。返回窗台，重又跳回去，走下楼梯来到西侧墙壁上的一扇门前。之后沿着先前的来路返回，包括水底潜游，一直来到一

条只有一把火炬的走廊。立刻用水箭熄灭火炬，在走廊尽头处有一间储藏室。当你熄灭火炬后，小心透过百叶窗朝外观察，发现前后左右有很多守卫在不停地巡逻。等守卫们都朝南走后，立刻跳上百叶窗，从窗口匍匐着爬出去。

之后以极快的速度朝西北方向移动，一直跑到Shalebridge的门前，使用刚才获得的钥匙打开大门，朝右飞奔就可以完成任务了。

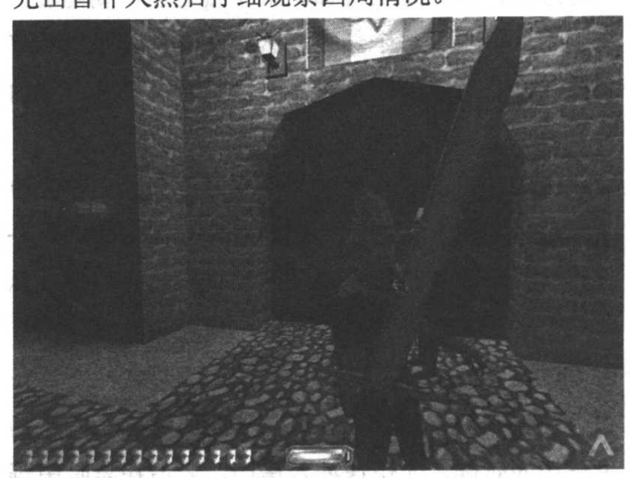
## 任务五

当你进入陵墓之前，先准备好闪光炸弹，因为你进入后就会遭到亡灵们的攻击。刚进入陵墓后，先不要急于深入，耐心地等待一个幽灵的出现。等它飘荡在你附近时，立刻使用闪光炸弹来消灭它。当你继续朝北前进时，你还将遇到另一个幽灵（在进入刑讯室之前）。先朝里面投掷两颗闪光炸弹，那个幽灵就会被你彻底消灭。再搜索整个陵墓时，你会感到有些“头晕眼花”，不过只要使用指南针并记住路过的一些地形标记就不会迷路了。虽然陵墓中有不少亡灵们四处游荡，但是财宝也很多，耐心搜索一会儿之后，你就可以收集到足够多的财宝来完成游戏中的财宝收集任务了。

一旦你偷到了保险柜的钥匙，就必须在陵墓北面的工作间里复制这把钥匙——工作间就在你进入陵墓时西面入口的边上。那里还有好几个房间，所有房间都是一间连接着一间，而最北面的一间房间内有复制钥匙所必备的石蜡！

先仔细阅读贴在墙壁上的使用说明，随后拿起柜台上的一把工具刀，选择保险柜钥匙并使用石蜡制作钥匙模型。随后使用工具刀剔出钥匙的石腊模型。现在你已经有了钥匙的模型，随后返回你先前偷取保险柜钥匙的地方，并物归原主。

在实验室中，你会找到一些水箭和一个侦察球。在实验台上有一个机器人，看来它已经妨碍了你的工作——使用水箭射中其背上的动力锅炉，就能让其彻底完蛋。从你原先的来路返回，并在东北角的一扇铁门前停步。使用你的开锁工具打开铁门——先是三角形的开锁工具，然后是正方形的开锁工具。在房间内有一个戴面具的仆人和两具尸体，先击昏仆人然后仔细观察四周情况。



## 任务六

沿着隧道一直往前走，直到看见南面墙壁上出现这样一个提示：“只有获得特殊许可的人才可以进入”。在这个标识牌后是另一条隧道，沿着这条蜿蜒曲折的隧道一直走到其开口处——一间巨大的房间。你还没有走出隧道时就能够听见机械守卫巡逻的声音。以最快的速度在机械守卫的必经之路上安放一个地雷，等机械守卫接近时，地雷会自动引爆而将它们摧毁。在墙壁的凹陷处有一个机关，千万要小心——当机关被触发后会出现自动炮塔，如果你此时不是躲藏在阴影中，一定会被打成碎片的。在房间的东北角还有一个监视器，你要先紧靠墙壁观察其转动的周期，当其探测头转到另一边的时候，立刻冲上前，按动开关，等待房门的打开。

之后再度等待监视器探测头转动到另一边的时候进入房门。这个房间是一个锅炉房，看上去似乎除了锅炉之外几乎一无所有。不过在锅炉的东面有一个控制面板，你可以尝试用鼠标右键单击它。之后面板会开启，出现一排按钮——依次选择最上面的两个按钮和最底下的两个按钮，之后控制指示灯会由红转绿。

随后按原路返回先前地下室外有两个箱子的房间。下一步该进入到资料储藏室。走出地下室之前，先用水箭熄灭墙壁上的火炬，之后在黑暗掩护下，穿过一道木门和一段铺着瓷砖的走廊，来到一座木制楼梯前。这里不仅有一个守卫在楼梯附近不停地来回走动，而且还有两个机器仆人不时地经过此处。紧贴楼梯底座，不要走到走廊上去，等机器

人经过后，立刻走上楼梯。上了楼之后，朝南看，立刻用水箭熄灭一个灯笼，然后朝前走。之后沿着楼梯朝东走，建议你此时使用苔藓箭来降低走路的声音。

走廊的东面是一扇铁门，门口还有一支燃烧着的火炬。使用水箭熄灭火炬，悄悄打开房门进入——要格外小心，附近有一塔楼和一个监视器。在你北面斜坡的底部，有两扇门，门口还有一盏灯笼。你可以紧贴左侧的墙壁，用水箭熄灭灯笼。之后在黑暗中来到两扇门前，等待监视器的探测头转动到另一边的时候，才快速冲入房门，之后在黑暗中等待监视器的再度转离。小心关上身后的房门，你已经来到了资料储藏室了。关于保险柜的资料在西面墙壁斜坡上的桌面上，阅读之后你的第一任务已经完成了。随后离开房间，朝西走，下了楼梯后穿过一道拱门来到铺着地毯的走道。不要朝西穿过铁门，你应该朝南进入一间屋顶挂有四盏灯的房间。

### 任务七

快速走上楼梯之后朝右拐（东面），穿过一道斜坡随后奔向东面的一条较短的走廊。走廊尽头有一扇门，门内的房间有很多值钱物品，仔细搜寻房间。

在你南面的远端小房间前，有一个守卫站立着。使用响箭引开他的注意，快速跑向北面的一处阴影中。当守卫回过头时，他会认为一切正常——你可以悄悄地摸到他身旁，用铁锤击昏他。你可以从这名守卫身上搜到一把钥匙，并把他拖到黑暗的角落处。

在这一层继续前进，路上能够拾到一些水箭和火箭，同时带走任何值钱的东西。在这个过程中，要注意躲避巡逻的守卫和监视器的探测头，尽可能利用一切可以利用的阴影。如果可能的话，朝地上射出苔藓箭以降低走路所发出的声响。有时候，上面一层楼的守卫也会走下来察看情况，所以要格外小心。如果你看见有一个守卫在娱乐室的话，先退到卧室门后的阴影中，随后将其击昏。从他身上得到一把开启阳台大厅房门的钥匙，随后将这个可怜的守卫拖到卧室藏好。之后，你将来到一座有监视器和塔楼护卫的池子，朝地面射上苔藓箭，小心翼翼地从旁边溜过去。当门上的监视器的探测头转移到另一侧时，立刻快速冲入房门。进入之后，走上走廊两侧任何一侧的斜坡，随后向北潜行。由于监视器的探测头转不到池子的北面，所以你可以前往此方向。池子北面地板上铺有瓷砖，走在上面小心不要弄出声响。

现在跳入到池子中，立刻潜泳到池底，你会发现池底静静地躺着一把银色的钥匙。捡起钥匙，上了岸之后朝北一直走到大厅尽头。大厅尽头是一个走廊汇集处，从这里可以通向另一个大厅。进入西面的一扇房门内，小心翼翼地紧贴墙壁打开房门，里面是一个武器库。注意，在走廊西侧的阴暗处，有一个监视器和一个炮塔，因而你仍需紧贴墙壁进入武器库。当探测头转向另一边的时候，立刻进入武器库并关上房门。库房内真可谓应有尽有——水箭、火箭、苔藓箭。当你听见机械转动时，立刻退入到黑暗角落中——原来库房内有一个探测头，立刻用火箭将其射毁。

### 任务八

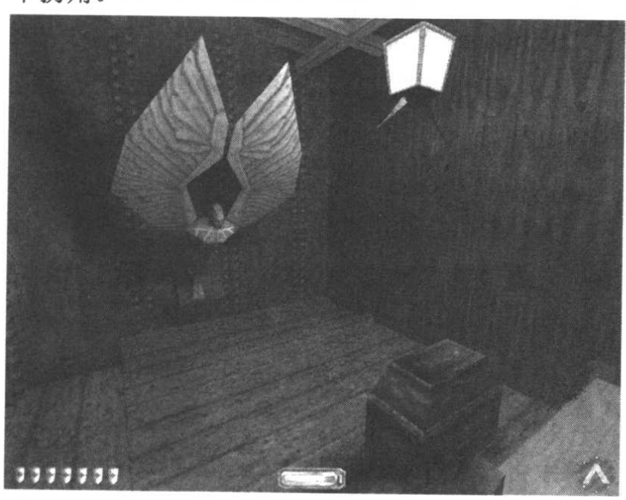
当任务开始时，你会发现 Mosely 正朝右走，身后还跟着一名巡逻的守卫。不要跟随他们的脚步，你可以朝东走，随后沿着建筑物朝南走。随后在最南端，看见有一个光线昏暗的走廊——你可以躲藏在里面直到一个巡逻守卫经过，随后悄悄偷取他口袋中的东西。快速朝西飞奔，躲藏在一处阴影中，耐心等待跟在 Mosely 后面的警卫经过， 从他口袋中可以偷到一瓶治疗药剂。

随后朝守卫来的方向前进，沿着建筑物一直来到一个交叉口，再朝西前进。躲藏在走廊上，等待一个朝北巡逻守卫走过，同时，你也要小心不被在西侧木台上巡逻的守卫发现。Mosely 这个狡猾的家伙也会在走过东面那个拐角时回头张望。你可以使用隐身药剂来使自己变得“透明”，但走廊上的一些黑暗角落也值得好好利用。

Mosely 转过拐角后。就会朝南走。小心跟着她，并立刻躲入阴影之中。一个跟随在 Mosely 身后的农民会朝西走，从这个农民身上摸到一些值钱的东

西。随后继续跟随 Mosely 来到市场——要注意与她保持一定的距离。虽然市场的光线很明亮，但在南面有一条光线昏暗的走廊可以用来隐蔽自己。一些士兵会在市场里巡逻，因而此处是使用隐身药剂的最佳场所。

当 Mosely 经过那条挂着灯笼的走廊时，会扔下一封信。耐心等待 Mosely 转过拐角后，小心进入走廊并捡起信件阅读，阅读之后记得放回原处。随后沿着走廊来到一扇门前，小心打开房门，等待很长一段时间后，会有一名巡逻的守卫经过。等守卫转过身时，夺取他身上的钥匙，并返回走廊里躲藏起来。过了一段时间，会有一个异教徒出来捡这封信，你所要做的是紧跟这个异教徒直到他转过一个拐角。



### 任务九

先要躲开那些来回不停巡逻的机械牧师，它们看见你后会朝你施放强力的致命魔法。随后快速来到北面的一座桥梁处，穿过桥梁，将一名巡逻的守卫击昏，并将他拖到东北角树影下藏起来。之后耐心地等待在阴影中，一会儿就会有另一个机械守卫巡逻至此，击倒它后再离开。一直沿着朝北的小径，来到 Gathering 宫殿。宫殿外有两名守卫巡逻着。其中一名守卫是一个女十字弓手，她只会沿着宫殿一侧来回走动，而另一名戴着面具的家伙则沿着宫殿四周不停地巡逻。这个面具守卫无法被击倒，你只能悄悄摸到他身旁，并偷取其身上的一颗红宝石。进入 Gathering 宫殿后，需要爬到大厅中央的一座石像上，将红宝石依此放入石像眼中并用鼠标右击它。当两颗红宝石全被放置好之后，立刻跳入石像的嘴中，之后你就会被传送到一个全新的神奇世界。

### 任务十

离开餐厅后，进入南侧的大厅。大厅里有不少火炬，建议你先用水箭将其熄灭，以获得黑暗的掩护。先不要急于行动，躲藏在壁炉边等待守卫经过。击昏他后，将其拖到壁炉边上的小储藏室，记得从他身上搜到一把开启 Karras 住所房门的钥匙。随后使用钥匙，打开 Karras 房门进入，拾起 Karras 办公桌下的另一把钥匙。在房门和办公桌之间设一个地雷。在房间角落有一个保险柜，先使用三角形开锁工具，之后再使用正方形开锁工具打开保险柜。在保险柜中寻觅到一个建筑大师的卷轴，仔细阅读该卷轴。在角落处还有一个金色的机械仆人，你一不小心触动了它，不过幸运的是，这个机械人正好走到了地雷附近，随着一声响，机械人就彻底完了。前往位于这一层楼西北角的卧室，打开房门进入。先击昏呆呆站立在壁炉前的贵族，并在这个人被炉火烧着之前，把他拖开。现在你所要对付的全是机器守卫了。门外办公室前站立着一个机器守卫，而且还有一个守卫在大厅附近巡逻，不停地进出大厅里的起居室。使用水箭射击动力锅炉，能够使其彻底熄火而停止运动。随后把这两个铁皮人拖进卧室，把它们同贵族放在一起。好了，现在该上楼了。

楼梯最上端有一个电源开关，用鼠标右击它，就可以关闭六楼的全部灯光。打开房门，蹲下身子，先向西潜行，随后再沿着房间的边缘朝南走，绕过一个正在弹奏竖琴的机器仆人，随后打开一个话筒，之后你会听见全部的六句话语。

随后慢慢爬到角落处，可以偷听到 Vilnia 和守卫之间的对话，尽可能地靠近一些，这样你就可以听得更清晰一些。当 Vilnia 准备离开时，你可以使用气体地雷或气箭来射向 Vilnia。如果那个守卫仍旧跟随着 Vilnia 的话，使用闪光炸弹和铁锤来摆平他。拿走 Vilnia 的钥匙并乘坐升降机来到五楼。

到了五楼之后，沿着厨房旁的那条走廊回到刚才的办公室。使用 Vilnia 的钥匙打开办公室房门，

进入后快速跑到办公桌旁，按动靠近墙壁的那个按钮。警报声突然响起，但挂在墙壁上的油画会移开，油画后藏着所有关于机械人的绝密资料——神秘的 Cetus 计划！

### 任务十一

从南面登上 CetusAmicus，当听见守卫巡逻的脚步声时，立刻转变前进方向。当你穿过船的主甲板时，记得要朝甲板上射出苔藓箭以降低自己的脚步声。当你弯腰进入船舱时很有可能被附近的守卫发现，在其接近你之前可以用气箭加上铁锤来击昏他。随后进入 Amicus 号的船舱，船舱通道一直通向船身内部。在你脚底下，有许多守卫在不停地巡逻着。当守卫转向北面时，立刻跳下去，进入西面的房间——船长室，里面有一本航海日志，你可以阅读一下。

在走廊上来回巡逻的守卫可以透过玻璃窗看到你，所以当你听见守卫脚步声时，要立刻趴在靠门的桌子底下以避开守卫的巡视。船长室内也有好多值钱的东西，在离开之前可要好好搜索一番。随后出门，沿着走廊朝北走来到一个有根柱子的舱房，先搜索一下这间舱房，然后再来到扶梯前。沿着扶梯下到底层船舱，走扶梯时要尽量小心，不要发出声音，因为扶梯附近有一个守卫巡逻着。

在这层船舱的北面是控制室，控制室外有两个机器守卫站立着。你无需前往那里，只需要依次穿过 1、2、3、4、5 号货舱，每个货舱内都有一些有用的物品。当你来到了一个最南面的货舱后，可以打开舱盖游出船舱，即可完成任务。

### 任务十二

当你抵达五号地区后，首先要做的是先避开入口处的摄像头。如同以往一样，耐心地等待摄像头转动到另一侧的时候，快速跑到它下面去。之后紧贴墙壁，慢慢地走到两扇门前。之后使用你先前从庙宇内守卫身上获得的钥匙打开房门。打开门之后，不要急于进入，先仔细倾听门外守卫巡逻的脚步声。如果你开门之时突然碰上了他，那只能使用闪光炸弹来摆平他了。进入之后，先不要去管你右侧的大厅。在南面楼梯上悬挂着一个摄像头，不过在它发现你并发出警报声之前，你完全有时间跑到左侧一处走廊尽头的阴影中躲藏起来。在大厅右侧有几间房间，如果时间够的话，可以进去搜索到一些值钱的物品。之后朝东经过一个火炬来到一扇铁门前，房间内有一个睡着了的守卫和两个箱子——悄悄地爬进去，击昏守卫后拿走箱子里的物品。

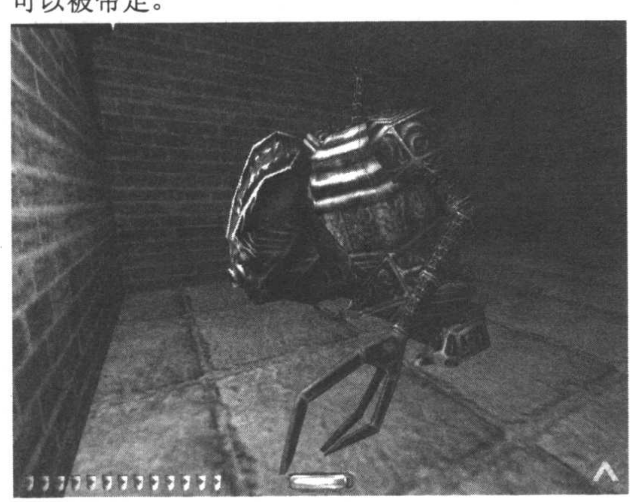
然后走上楼梯，躲开守卫，熄灭一些走廊上的火炬，并拾起一些有用的物品。当击昏走廊上的守卫后，再度返回到大厅。随后慢慢靠近站立在大厅里的守卫，准备动手。当摄像头转开同时守卫又转过身之时，击昏守卫将其拖到黑暗之处。随后快速地来到大厅尽头，并做好使用气箭的准备。察看自己从庙宇中带出来的卷轴，上面揭示了 Cavador 在五号地区的行进路线。耐心地等待一会儿后，看见 Cavador 和一个守卫走了出来。当他们朝你走来时，立刻射出一支气箭。虽然守卫戴着头盔，无法被铁锤击昏，但气箭却能够使其乖乖躺下。但戴着面具的 Cavador 遭到袭击后拔腿就跑。你必须快速追上去，用铁锤将其击昏。至此为止，你已经击昏了这幢建筑里的绝大多数守卫——只剩下一个在 Cavador 房间内的守卫。除非这名警卫听见警报，否则的话，他将仍旧在 Cavador 的房间中。当你冲入 Cavador 的房间后，先投掷一个闪光炸弹，随后用铁锤将其击昏，就可以完成任务了。

### 任务十三

当玩家置身于图书馆时，先朝东面走到一个壁炉前。在壁炉旁边的书桌上竖立着一本紫色的书籍。当你阅读这本书的时候，会听见鬼魂逼近的脚步声。你无需害怕，做好使用闪光炸弹的准备。为了获得更多的信息，你需要从书架上的书籍中寻觅答案。每个书架上都有不同的字母标识，特别要留心 T、N 和 Y 字母标识的书架：Y 书架就在窗户旁，而 N 书架则位于图书馆的西侧，并不是门口的那一个。之后，你就会遭到一个幽灵的攻击——它会朝你射出幽灵光线。干掉幽灵后，可以继续在书海中徜徉。来到 P 部分书籍前，并朝西看到一本书籍。选中这本书后，就会出现一段重要的游戏提示：当 Ashton 杀死了他的两个情人后，一定已经将她们的

尸体藏了起来。随后可以前往图书馆的二楼，在最东南面的过道上有两个卷轴。

返回到图书馆的一楼，走到东北面的过道中，打开房门后是一条走廊。带上所见到的布谷鸟，并把它放在大厅里的大钟上。选择大钟，将指针拨到12点，之后就会出现一段楼梯秘道。这就是你所要寻觅的秘道，但你不要急于走进去。敲击门上的开关，在门即将关闭之前跳出来。随后返回图书馆，穿过西面的秘道，在离开之前关上秘道的门。到此为止，你已经搜索过了整幢建筑物超过50%的面积了。如果你还没有完成任务，那么就请再探索更多的区域吧。记住，秘道两侧的房间都是相当安全的，如果有兴趣的话，可以进去看看是否有值钱的东西可以被带走。



**任务十四**

沿着你来时的路返回到第三层楼面。在这层楼面上，你会遇到更多的守卫、机器守卫和仆人。但是楼面中有用的物品也要比以前多出好多。回到了楼梯旁后，走上楼梯，沿着走廊经过西面一座空无一人的岗亭。在离开之前，先在岗亭拾起有用的物品，随后熄灭火炬。在大厅的尽头，有一个机器人和弓箭手不停地巡逻着。注意避开机器人，使用苔藓箭降低走路的声响，击昏弓箭手并将他拖到黑暗的角落里。

现在朝东北方向走，来到楼梯旁。走上楼梯直到最远端，随后紧贴西面的墙壁打开房门，朝铺设瓷砖的地面射出苔藓箭，随后小心地走过。一个摄像头有可能会发现你，不过只要你的动作够快的话，在你进入北面房门之前将不会惊动任何守卫。进入房间后仔细观察四周，你发现自己已经置身于一个主要的安全控制室了。关闭所有的摄像头，返回刚才报警的房间。在房间的三个角落亮着三盏灯，按照自己的需要依次关闭每盏灯下的开关，之后你就解除了这间展览室中的警报系统了。你不可以同时关闭两盏以上的灯，否则同样会触发警报的。在警报室的北侧和南侧之间有一条横梁，朝横梁射出一支藤箭，沿着藤条爬上横梁。横梁可以通往每一个展览室，察看三楼的平面图来判断拥有不同墙壁颜色的房间属于哪一间展览室。当你要进入一间展览室时，先关闭警报系统，出来之后再打开警报系统。

进入到位于三楼的一个最大的展览室具有相当的难度。在进入展览室之前，务必熄灭走廊上的灯笼，为你行动提供必要的黑暗掩护。使用开锁工具打开两扇门就可以进入了。在你的另一侧，站立着一个弓箭手，可以使用闪光炸弹和铁锤摆平他。展览室还有一个相当难缠的机器守卫——你只能在其必经之路上设一个地雷来炸毁它。然后在房间里拿到培养器后，返回底楼从正门离开。

**任务十五**

当你来到 C 区后，乘坐升降机到上面一层厂房。爬上机器北面的扶梯，并扔下一个你捡到的物品——一个螺栓。之后随着几声响声，从机器顶部出口生产出了一块铁片。随后再乘坐升降机返回底楼，并进入 A 区。在该地区，有两名机器守卫在不停地巡逻——你可以使用跳蚤炸弹或地雷来解决它们。之后你需要前往 A 区东南角的一座不停转动的机器前，随后朝其北面的槽口投入一块铁锭，并爬上机器朝洞口投入刚才的那块铁片。走到机器南面，按下按钮得到另一块铁制物品。走到一座演讲台前，从这里朝西走来到 D 区。在这里可能会有两名机械守卫，而且 D 区内也有两名机器守卫不停巡逻着。先躲藏在北面入口的阴暗处，朝机器人射出一支响箭，趁它们忙于四周察看之际，立刻爬上窗户，并朝机器人面前投掷一些跳蚤炸弹。现在你该来到了 D 区的东面了，走到一座熔炉前，爬上东侧

的扶梯，并朝熔炉里投掷那块铁制物品。随后来到房间北面的水池处，朝天花板上射出一支藤箭，随后爬上藤条，沿着边缘来到东侧的一条小过道上。墙壁上挂着一把钥匙，记得要带走它。

钥匙用来打开东面的那扇门，随后朝南走打开另一扇门。沿着走廊可以来到一座升降机前，在你眼前有两个控制按钮，你要选择最北面的那个按钮，然后启动机器。随后乘坐升降机下到底，并朝升降机横梁射出一支藤箭——这样你就可以按原路返回了。现在可以来到房间东面的密封机器前，将铁制物品投掷到其北面的进料槽，随后回到升降机处，爬上藤条回到上面一层。现在你已经有了3号的铁制物品了。回到D区的西面并进入储藏室——该地区会有更多的机械守卫。回到D区上面的那间你去往升降机所必经的房间。如果你继续沿着房间朝北走，会看见朝向南面的房间。在里面有一个喷泉，只要你用鼠标选中它，你就可以恢复全部的生命力。如果需要，你可以随时来此疗伤。

然后从喷泉房间南面离开，沿着走廊一直来到一个金属的平台，从平台上可以俯视整个区域——你已经到了E区了。爬上东北角的扶梯来到另一个金属平台上。这里有一个摄像头，立刻用火箭将其摧毁，并在地上设一个地雷，然后躲藏起来等待机械守卫的到来。当机器守卫被摧毁后，返回到底楼，放下3号物品，按下开关来获得信号指示。随后捡起它，来到机器的北面，按动墙壁上的开关，就可以打开一条通往E区西面的秘密通道了。朝北前进，并注意察看地图，你现在需要去一台蒸汽机处。尽量从大厅最北面绕过去，随后就能看见你东面的走廊了。走出走廊，这次偷盗的任务也就完成了。

## 神偷秘技

**增加金钱**

在完成任务前要储存进度或快速储存（Save or Quicksave），完成任务后在另一位置储存进度。载入完成任务前的存档，完成任务，统计结果将是“两次”任务的赃物之和！这样反复进行，用不了几次，你就有足够的现金买东西了！

**游戏属虚拟世界，请勿在现实中模仿，否则后果自负。**



## 模拟养成类

虚拟与幻想使我们的生活丰富多彩，而SIM类游戏正是创造虚拟与幻想的场所。




## 游戏背景

游戏主角小时候因为父亲工作的关系，不断在日本各地搬家，因而结识到十二位漂亮的女主角。可是就在主角长大之后，却收到一封没有署名的情书，上面透露出强烈想要再见到主角的信息。为了找出这封情书的寄信人到底是谁，主角便开始在日本各地展开旅程，重新与这十二位女主角取得联系，以解开这个深藏在内心深处的谜团。

在 PC 版的《青涩宝贝》中，游戏的画面比起 SS 版有很大提高，PC 版的画面绘制的极为细腻，分辨率最高可达 800×600/24bit 色，游戏中的背景全部采用实景，背景和人物的服装会根据昼夜交替、四季变化而变化，给人一种极为真实自然的感觉。游戏中的背景音乐采用 MIDI 音源和全程语音，是一款极其出色的恋爱养成类游戏。

## 游戏须知

### 1、关于时间

因为游戏的时间只有短短的一年，所以要尽可能地节约时间，与喜欢的女孩进行约会。在游戏中每周一至周五为上学时间，周六、周日可以用来和女主角们约会。在特殊的日子里，比如节假日、寒假、春假，也可以用来约会，而且这些时间还会有特殊的事件出现！

### 2、提高体力上限

游戏的初期，主角的体力值相当低，只有 20 点，但可以通过与十二位女主角一一重逢来提高体力值。每到一个城市，体力上限便可以增加 5。所以在游戏的初期，应尽可能的与女主角们重逢，以提高主角的体力。在游戏中，还可以通过一些交通工具来提高体力上限。例如乘坐轮船一次，体力上限可以增加 1。要注意的是，如果体力数值过低，那么任何行动也无法进行，所以要通过经常住宿休息来恢复体力。

### 3、相思度

当你和女主角重逢之后，只要继续与她交往，时间一长，女主角便会对你产生思念。这项数值可以从女主角心形的颜色和跳动的频率看出来。当心形由蓝色变为桔红色，且心跳越来越快时，表示女主角对你的相思度提高了。当相思度达到一定程度后，你又不理会女主角，这时候便会听到一声清脆的破碎声，而女主角桔红色的心就变成了一个石化破碎的心。所以玩家们要千万小心，不要对女主角的相思置之不理。游戏中的某些事件需要相思度达到一定程度后才有机会发生。

### 4、亲密度

这项数值代表男主角与女主角之间的关系。关

系越来越亲密，则心形图案便会越来越大。而亲密度的增加，将使相思度的提升也更容易。

**5、交通工具**

游戏中提供了八种不同的交通工具，随着价位与形势的不同，对主角的体力要求也不同。详细资料如下：

| 种类 | 需用时间 | 价格 | 消耗体力值 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 搭便车 | 要看运气 | 免费 | 很多 | 不建议使用 |
| 特急夜车 | 短 | 高 | 可恢复 | 午夜零时开车 |
| 快速列车 | 短 | 尚可 | 少 | 适合短距离移动 |
| 夜间公车 | 尚可 | 低 | 很多 | 适合前往近的地方 |
| 特急列车 | 相当短 | 很高 | 很少 | |
| 飞机 | 最短 | 很高 | 最少 | |
| 快速列车 | 短 | 合理 | 部分恢复 | 最常使用 |
| 轮船 | 很久 | 高 | 大幅度提升 | 不建议使用 |

**6、约会安排**

在与全部的女主角重逢之后，平时可以在东京的家里打电话和女主角约会。打电话的时间只能在早九点至晚十一点之间，女主角们会提出约会的时间，你可以选择约会时间，以便安排。要特别注意的是，女主角住在不同的城市，离东京远近不一，所以玩家们需要动一点脑筋来安排约会。最好选择两个比较近的城市的女主角进行约会，约会时千万不能迟到，因为迟到后不但亲密度和相思度都会下降，而且还会壮烈牺牲。

**7、需要分手**

如果同时与十二位女主角交往，一段时间之后，你就会发现金钱和时间面临危机。为了和心目中的女孩继续交往，必须忍痛与别的女主角分手。约会时失约一次，再次打电话的时候，就会出现“分手”的命令，选择之后，便可以与她分手。

**8、打工**

在旅行时，可以在当地的城市打工以赚取旅费。在不同的城市，打工所获的报酬也不同，要尽可能的在那些报酬高的城市打工，以便赚取更多的钱。

**9、巧用功能键**

在游戏中，功能键的作用非同一般，其中修改键的作用最为重要。在事件中，有时需要回答女主角的问题，一般都是三选一的问题。如果选对，将有助于亲密度的提高；若选错的话，按一下这个按钮，整个时间就重新开始了。如果看到什么美丽的游戏画面，可以通过其内部设定，将画面以 Bmp 格式保存下来。

**10、游荡**

平时除了和女主角约会外，剩下的事情大概就是游荡了。因为在相思度很高的时候不需要进行约会，只要到女主角所在的城市，即可与女主角巧遇。大家可能还不知道，不只是白天能巧遇女主角，在夜晚也有机会与女主角巧遇。既然这样，那就让主角在日本各地游荡吧。

## 游戏中的小窍门

1、按由近而远的顺序安排行程，最后再搭便车回东京，虽然第一天可能没办法上课，可是为了省下车费绝对是值得的。

2、上课由行动力决定。上一天课减少 30P，纵使迟到，如果行动力超过 30P 的话，仍可赚到 5000 元。

3、没有图片的回忆(如约会 2A、夜晚约会、约会地点等)并不会促成特殊回忆的发生，必须在相思度达到一定程度时去约会才会发生特殊回忆。

4、每天只会发生一次特殊回忆，所以应在特殊回忆后，再与其他女主角约会(非特殊回忆之约会)，以培养爱情度。

5、每个假日必须都要发生特殊回忆，这是集所有图片的秘诀。

6、不打电话约女主角。因为打电话约会，比较难掌握女主角的相思度，虽然对不起苦等电话的女主角们，可是这是我破关的最大关键!或许各位也可以试试事先打电话约她们，看后来发展会怎样。

7、挽回女孩子破碎的心的好方法：当这个女孩子已经不接你电话时，你可以到她所居住的城市

去，然后移动到市外，随便选一个你喜欢的景点，就会碰见那个女孩子。跟她说过话之后，破碎的心即会恢复成蓝色心脏。

8、修改游戏目录 Sgw 下的 Sgw.ini 文件，将 Event 下十二个英文缩写如 Hon、Tae、Emi 全部设为 1 并存盘后重新启动游戏，这样即可在游戏的事件测验中体验所有的事件。

## 人物攻略

**安达妙子**



家住青森县青森市。身高 158cm、B84cm、W59cm、H86cm。1 月 19 日出生，山羊座，A 型血，最拿手的是做家务，喜欢小孩子。因为妙子和主角是青梅竹马的关系，所以成败的关键就在于两人能否突破青梅竹马这层关系。在和妙子的对话中，不要客气，受到邀请直接答应也无妨。

**保饭美由纪**



家住石川县金泽市。身高 156cm、B85cm、W58cm、H84cm。2 月 16 日出生，水瓶座，A 型血。做事认真，喜欢挑战，爱好是参观美术馆，特长是绘画鉴定。在与美由纪的交往中，你扮演的角色应该是她的精神支柱，在对话时会充分体现这一点。给一些好的忠告，消除她不安定的因素，是成功的关键。

**杉原真奈美**



家住香川县高松市。身高 158cm、B78cm、W56cm、H81cm。3 月 12 日出生，双鱼座，A 型血。喜欢小鸟和朗诵诗集。心地善良，但体弱多病。在和真奈美的交往中，你应尽量像哥哥照顾妹妹那样，体贴爱护她。在三选一的对话中，最好选择体贴对方的选项。只有这样，才能获得她的芳心。



**泽渡穗香**

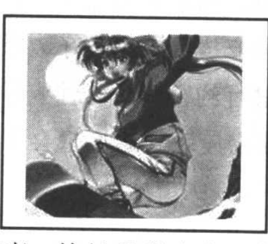
家住北海道札幌市。身高 160cm、B79cm、W56cm、H80cm。5 月 14 日出生，金牛座，O 型血。性格温厚，特长是骑马和养马，对异性朋友的交往不是很擅长。游戏中，最大的难题就在于札幌与东京两地之间的距离。时间的安排将是能否成功的关键。在三选一的对话中，要选择有礼貌的选项，因为穗香讨厌粗鲁的男生。

**森井夏穗**



家住大阪府大阪市南部。身高 162cm、B83cm、W58cm、H84cm。4 月 19 日出生，牧羊座，O 型血。是个健康、喜欢运动的女孩，短跑相当快，最拿手的是烧烤。在游戏的初期，想提升亲密度不是很容易，重点应放在游戏中段，展开你的攻势。在游荡时巧遇夏穗，会起到意想不到的作用。

**松冈千惠**



家住福冈县福冈市。身高 162cm、B88cm、W57cm、H87cm。11 月 23 日出生，天蝎座，AB 型血。爱好是摇滚乐和对人讲恐怖故事，特长是弹吉它。在和千惠的交往中你要把她当作平常女孩对待。在游戏的初期，亲密度似乎不易提升，其实不然。在游戏中最大的难题在于东京与福冈之间的距离，如能解决此问题，和她交往应不成问题。



**永仓爱美琉**

家住宫城县仙台市。身高 154cm、B80cm、W58cm、H83cm。7 月 20 日出生，巨蟹座，B 型血。是个感情

外露的直率女孩。爱好占卜，探险。在和主角重逢时，竟然叫主角 Darling。要注意的是，爱美琉会经常在留言机里留言。但过于频繁的见面，亲密度是无法提升的。在回答三选一的问题时，应尽量顺应她的心愿。只要记住以上几点，就可很轻松地把爱美琉追到。

**山本琉璃香**



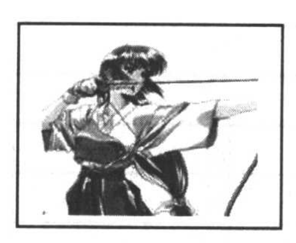
家住爱知县名古屋市。身高 165cm、B82cm、W56cm、H84cm。8 月 22 日出生，狮子座，O 型血。表面上性格开朗，实际上却隐藏着天真浪漫的一面。在游戏的中段，回答三选一的问题时，她会问你有没有女朋友一类的问题，针对这一点，选择适当的答案，说你想要说的，不必隐瞒，这将是成功的关键。

**星野明日香**



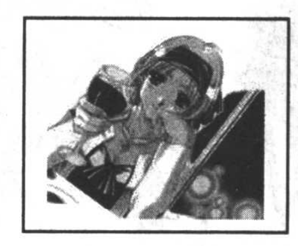
家住神奈川县横滨市。身高 163cm 、B80cm 、W60cm、H86cm。6 月 21 日出生，双子座，B 型血。爱好阅读新闻杂志和收看新闻节目。是个喜欢尝试寻找话题的女孩。在与明日香的交往中，一定要抓住她是“追新族”的特性，在三选一的问题中，选择适当的选项。

**绫崎若菜**



家住京都府京都市。身高 165cm、B84cm、W57cm、H85cm。9 月 16 日出生，处女座，A 型血。爱好是参观寺院和品茶，给人一种古典美女的感觉，性格坚强。在游戏初期，相思度可能出现超负荷的现象，所以要经常与她见面。在回答三选一的问题时，你要扮演引导者的角色，时时的引导她。这样才有助于你和她的交往。

**远藤晶**



家住长崎县长崎市。身高 168cm、B83cm、W58cm、H83cm。10 月 31 日出生，天平座，AB 型血。性格活泼，坦诚，爱好打网球和购物，特长是小提琴演奏。在和晶的交往中，最大的难题在于东京与长崎之间的距离，既节省时间又节省金钱的交通工具实在不多，如果能解决这个问题，亲密度的提升则变得很容易。在回答问题方面，不用刻意去对应，而应用自己的方式来回答。记住这几点，你和晶会有个美好的结局。

**七濑优**



家住广岛县广岛市。身高 160cm、B85cm、W56cm、H85cm。12 月 18 日出生，射手座，B 型血。爱好是旅行和看星星，特长是在购物时发现稀奇的玩意儿。在和优的交往中，你要怜惜她的感性，对于她的感性要给予肯定。有时她也很任性，你要有包容的气量。这样想与优有进一步的发展，就不再困难了。

好了，写了这么多，大家应该对游戏的玩法和技巧了解得很清楚了，那就祝玩家们早日追到心目中的女孩吧！




## 游戏介绍

《心跳回忆》(TokimekiMemorial) 俗称 Tokimeki 或 Tokimemo，可以说是日本“恋爱游戏”的始祖，比 NEC 的 PC-Engine 电视游乐器早推出数年。不过《心跳回忆》的真正扬名，应在 1994 年它移植为 PC-Engine 光盘版游戏之后，它是 PC-Engine 历来游戏软件总销售量的第二名。1995 年 10 月，《心跳回忆》的 SonyPlayStation 版上市，立即便成为 PS 游戏销售排行榜冠军，也正式开创了“恋爱模拟游戏”的黄金时代。

《心跳回忆》所描述的是一个以高中生涯为背景的爱情故事，玩家所扮演的主角得到位于濑户内海旁的“光辉高中”的入学许可，即将开始他那崭新的三年学生生活。在这所浪漫的学校中，有着一个美丽的传奇故事：“在毕业的那一天，如果女孩在传说的大树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终身为幸福快乐所祝福。”

就在你对这个传奇故事半信半疑的时候，突然发现在自己的班上，有一位从小和你青梅竹马一起长大的女孩。你们已经多年未曾联络，她的名字是藤崎诗织。游戏的主要目的，就是在三年的高中生涯中赢得她的芳心，让她在毕业的那一天，再次实现光辉高中最甜美的爱情传奇。

## 人物介绍

**藤崎诗织**



藤崎诗织的家就在主角家的旁边，从主角房间的窗户就能看到她的房间。她是主角青梅竹马的朋友，也是主角从小暗恋的对象，不过诗织很明显的只把主角当成是普通的朋友。藤崎诗织头脑聪明、美丽可爱、身材姣好、品学兼优、性格温柔、成绩卓越、运动皆能，可说是完美的女孩，现在是光辉高中的超级偶像。她的追求者很多，要赢得她的好感必须长时间追求她。诗织的理想相当高，是个典型的完美主义者，喜欢完美的男孩子，所以你无论在哪一个方面都是最棒的才行。她喜欢听古典音乐、看爱情片，钟情浪漫的爱情。

<table>
<tr><td>生日：</td><td colspan="2">由玩家设定</td></tr>
<tr><td>血型：</td><td colspan="2">由玩家设定</td></tr>
<tr><td>身高：</td><td colspan="2">158cm</td></tr>
<tr><td rowspan="3">三围：</td><td>第一年为</td><td>83，56，84</td></tr>
<tr><td>第二年为</td><td>84，56，85</td></tr>
<tr><td>第三年为</td><td>85，57，86</td></tr>
<tr><td>星座：</td><td colspan="2">由生日决定</td></tr>
<tr><td>配音：</td><td colspan="2">金月真美(KingetsuMami)</td></tr>
<tr><td>兴趣：</td><td colspan="2">音乐欣赏</td></tr>
<tr><td>所属社团:</td><td colspan="2">因生日而变化</td></tr>
</table>

| 未来目标: | 一流大学 |
|---|---|
| 登场条件: | 游戏开始必定登场 |
| 参考能力: | 全部 |

**如月未绪**

如月未绪是个标准的文学少女，不食人间烟火，柔柔亮亮、闪闪动人的结果是一运动就会晕倒。由于贫血的影响，她不喜欢任何吵闹，如果要获得她的芳心，一定要能够在树下陪她谈心。她非常憧憬恋爱小说的情节，水瓶座的变动个性加上A型的内向，使她常忽略了现实而追求一些遥不可及的东西。她喜欢有文学修养的男孩，和喜欢的人在一起会变得很认真。



| 生日: | 2月3日 | |
|---|---|---|
| 血型: | A型 | |
| 身高: | 156cm | |
| 三围: | 第一年为 | 80.59.82 |
| | 第二年为 | 80.59.83 |
| | 第三年为 | 81.59.83 |
| 星座: | 水瓶座 | |
| 配音: | 关根明子(SekineAkiko) | |
| 兴趣: | 读书、古典音乐 | |
| 所属社团: | 文艺或演剧部 | |
| 未来目标: | 一流大学 | |
| 登场条件: | 文系学习时 | |
| 参考能力: | 文系、容姿 | |
| 喜爱的食物: | 蛋类 | |



**虹野纱希**

虹野纱希是个活泼开朗的女孩子，比较不善于表达，但很会照顾别人，只要看见别人有困难就会去主动帮助。留着短发的她，耳前垂吊的那一撮头发相当有个性，而写着“Rainbow”的帽子更是她平日的常用品。虹野擅长烹饪，喜欢做便当，是很好的太太人选。她喜欢棒球、足球等运动，对于事物的热忱很坚定，总是喜欢把“毅力”两个字挂在嘴上，亦是学校运动社的偶像。虹野喜欢有毅力和上进心的运动型男孩子，不喜欢偷懒的人。

| 生日: | 1月13日 | |
|---|---|---|
| 血型: | A型 | |
| 身高: | 156cm | |
| 三围: | 第一年为 | 81，59，82 |
| | 第二年为 | 82，59，83 |
| | 第三年为 | 82，60，84 |
| 星座: | 山羊座 | |
| 配音: | 菅原祥子（SugawaraSachiko） | |
| 班级 | 95-E班 | |
| 兴趣: | 烹饪 | |
| 所属社团: | 棒球、足球 | |
| 未来目标: | 烹饪学校 | |
| 登场条件: | 毅力36(96)以上，参加与虹野相同社团活动5次以上。 | |
| 参考能力: | 运动、容姿、毅力 | |

**片桐彩子**



对“美”感觉敏锐的片桐彩子，平日最喜欢的，自然就是画画。尽管如此，彩子最大的兴趣却令人意外，即唱“卡啦ok”，只要上了瘾，就会唱到声嘶力竭为止。十月生的天秤座女孩，加上B型的个性，让她有追求流行、喜欢炫耀的表面。但实际上，彩子的才能也是不容忽视的。片桐彩子个性洒脱、不拘小节、为人开朗，对流行而奇异的东西很感兴趣，是一个充满艺术气质的女孩子，但运动却完全不行。此外她在英语方面也非常在行，说话常夹杂了英语，只要是外国人，她都会亲切地帮助他们。她的理想对象是充满艺术细胞的男孩子。

| 生日： | 9 月 30 日 | |
|---|---|---|
| 血型： | B 型 | |
| 身高： | 159cm | |
| 三围： | 第一年为 | 86，60，86 |
| | 第二年为 | 86，59，86 |
| | 第三年为 | 86，60，87 |
| 星座： | 天秤座 | |
| 配音： | 川口雅代（MasayoKawaguchi） | |
| 班级： | 95-D 班 | |
| 兴趣： | 电影欣赏、唱歌及绘画 | |
| 所属社团： | 美术或吹奏乐部 | |
| 未来目标： | 研究绘画而到巴黎留学 | |
| 登场条件： | 艺术 50(65)、艺术学习时 | |
| 参考能力： | 艺术、容姿 | |
| 喜爱食物： | 汉堡包 | |

## 朝日奈夕子



朝日奈夕子非常活泼，随时随地都在找乐子，因为玩得太过火，早上迟到是家常便饭。十月生的天秤座女孩，加上 B 型的个性让她有追求流行、不愿意努力的表面，但实际上她的才能应该是很厉害的。对于流行事物非常敏感，受欢迎的地点她一定会去，喜欢看动作电影。她是古式由加利和早乙女好雄的朋友。能够理解她笑脸的背后藏着一颗纤细的心的人，才能真正获得她的爱情。

| 生日： | 10 月 17 日 | |
|---|---|---|
| 血型： | B 型 | |
| 身高： | 159cm | |
| 三围： | 第一年为 | 83，59，85 |
| | 第二年为 | 83，60，86 |
| | 第三年为 | 85，60，87 |
| 星座： | 天秤座 | |
| 配音： | 铁炮冢叶子（TeppouzukaYoko） | |
| 班级： | 95-I 班 | |
| 兴趣： | 到流行场所去玩 | |
| 所属社团： | 无所属 | |
| 未来目标： | 自由业 | |
| 登场条件： | 杂学 90 以上、游玩时 | |
| 参考能力： | 杂学、容姿 | |
| 喜爱食物： | 流行的小点心 | |

## 清川望



谈到清川望，首先想到的就是她超越常人的运动能力。个性明朗有朝气的她，意外的也非常喜欢花！在这里还有更多神秘的事情，如每天早上跑 50 公里，到了学校还要参加游泳部的练习。喜欢自由的十二月射手座加上认真的 A 型个性，让她对事物喜好分明，正义感胜过一般男生，而且也非常容易受外界影响，也许主角的话是她心里唯一的安定剂吧！她喜欢能和自己一起享受运动乐趣的人，讨厌优柔寡断的男孩，外表对她来说并非很重要，最重要的是可靠及专一。

| 生日： | 12 月 3 日 | |
|---|---|---|
| 血型： | A 型 | |
| 身高： | 163cm | |
| 三围： | 第一年为 | 82，58，83 |
| | 第二年为 | 83，58，83 |
| | 第三年为 | 83，59，84 |
| 星座： | 射手座 | |
| 配音： | 世木绫子（SasakiAyako） | |
| 班级： | 95-G 班 | |
| 兴趣： | 慢跑，逛街 | |
| 所属社团： | 游泳部 | |
| 未来目标： | 企业支持的职业选手 | |
| 登场条件： | 运动与根性 30(70)、运动时 | |

| 参考能力: | 运动、根性 |
|---|---|
| 喜爱食物: | 巧克力 |

**美树原爱**

美树原爱是非常害羞、非常容易脸红的女孩子。内向并且不懂外界事物的她，是九月生的处女座，自小接受的千金大小姐教育让她不能接受肮脏的事情。她有许多女朋友，包括藤崎诗织，但非常容易害羞，与男孩子见面的时候常满脸通红、说不清话，所以从来未和男生交往过。但是在她压抑的外表下对于主角的爱情是不输给任何人的，柔弱的她很容易令人兴起“要保护她”的感受，不过她的爱犬的脾气实在非常恶劣，要能够全身而退是很难的事情。她喜欢小动物，喜欢与宠物一齐玩，喜欢和自己一样喜欢动物、温柔体贴的男孩子。



| 生日: | 9月5日 | |
|---|---|---|
| 血型: | A 型 | |
| 身高: | 150cm | |
| 三围: | 第一年为 | 78，57，79 |
| | 第二年为 | 78，58，79 |
| | 第三年为 | 79，58，80 |
| 星座: | 处女座 | |
| 配音: | KuriharaMikiko | |
| 班级: | 95-J 班 | |
| 兴趣: | 和宠物一起游玩 | |
| 所属社团: | 无 | |
| 未来目标: | 二流企业 | |
| 登场条件: | 学校行事活跃时，以事件方式登场 | |
| 参考能力: | 运动与根性以外的全部 | |
| 喜爱食物: | 雪糕 | |

**古式由加利**



古式由加利是古式不动产社长的掌上明珠，谈吐文雅的千金小姐，使用老式、典雅的敬语。她的性格乐观，喜欢尝试刺激的事物，但却不喜欢太过嘈吵的地方。她非常敬爱父亲，口头语就是“爸爸说……”之类。她是个编织高手，有贤妻良母的影子，心仪的对象是运动型的男孩子。

| 生日: | 6月13日 | |
|---|---|---|
| 血型: | B 型 | |
| 身高: | 157cm | |
| 三围: | 第一年为 | 80，59，84 |
| | 第二年为 | 81，60，84 |
| | 第三年为 | 82，60，84 |
| 星座: | 双子座 | |
| 配音: | 黑崎彩子（KurosakiAyako） | |
| 班级: | 95-F 班 | |
| 兴趣: | 织毛衣 | |
| 所属社团: | 网球社 | |
| 未来目标: | 二流大学 | |
| 登场条件: | 运动时(运动和魅力在 80-83 之间) | |
| 参考能力: | 艺术、容姿 | |
| 喜爱食物: | 酱菜 | |

**镜魅罗**

美貌、性感、身边永远不缺乏护花使者的镜魅罗，实际上却是一个穷人。只有掌握这一点，才能够理解为何她的个性在学校内外有很大的差别。当然，她最自傲的莫过于过人的容貌，喜欢她的人即使是再有钱的公子哥儿，也得替她提包。十一月生的天蝎座女孩，是很难以相信他人，对自己喜欢的人却表自一切的极端类型。她最喜欢别人称赞她美丽，喜欢配得上自己的



男孩子，要求男朋友有足够的审美眼光。

| 生日: | 11 月 15 日 | |
|---|---|---|
| 血型: | B 型 | |
| 身高: | 159cm | |
| 三围: | 第一年为 | 86，60，86 |
| | 第二年为 | 86，59，86 |
| | 第三年为 | 86，60，87 |
| 星座: | 天蝎座 | |
| 配音: | 五十岚丽（IgarashiRei） | |
| 班级: | 95-D 班 | |
| 兴趣: | 电影欣赏唱歌及绘画 | |
| 所属社团: | 美术或吹奏乐部 | |
| 未来目标: | 研究绘画而到巴黎留学 | |
| 登场条件: | 艺术 50(65)、艺术学习时 | |
| 参考能力: | 艺术、容姿 | |
| 喜爱食物: | 汉堡包 | |

**纽绪结奈**



巨蟹座加上 A 型，可以说是非常适合家庭的女孩子，只是因为异于常人的兴趣，可能会经常有爆炸声传出吧？纽绪结奈完全是一个异于常人的女孩子，有完全跟常人不同的思维模式，梦想是研究出可以征服全世界的东西。她的头脑异常聪明、不服输、做事冷静、喜欢做试验，有超乎常人的物理知识，喜欢研究电脑、电子及科学，认为每一件事都有它的道理，但运动却欠佳。自称天才科学少女的她虽然口口声声说要拿主角来作实验，但是却没有看到她真的把主角解剖过。她喜欢和自己有相同价值观的男孩，不喜欢听甜言蜜语。

| 生日: | 7 月 7 日 | |
|---|---|---|
| 血型: | A 型 | |
| 身高: | 161cm | |
| 三围: | 第一年为 | 84.58.84 |
| | 第二年为 | 84.59.84 |
| | 第三年为 | 85.59.86 |
| 星座: | 巨蟹座 | |
| 配音: | 中友子（NakaTomoko） | |
| 兴趣: | 试验及研究 | |
| 所属社团: | 科学或电脑部 | |
| 未来目标: | 一流大学 | |
| 登场条件: | 理系 65(85)、理系学习时 | |
| 参考能力: | 理系、容姿 | |
| 喜爱的食物: | 自己合成的营养剂 | |



**早乙女优美**

主角的好友好雄的妹妹——早乙女优美，是个开口闭口叫主角「前辈」的好女孩。因为她爱黏着主角的个性，不少人认为她是难缠的角色，尤其在她并非是玩家的目标时。活泼外向带孩子气的她，是五月生的金牛座，加上外向的 O 型，让她外表虽然广获人缘，其实心里却对恋爱有一份慎重和坚持，可能要等年纪较大后才会比较成熟吧？

| 生日: | 5 月 16 日 | |
|---|---|---|
| 血型: | O 型 | |
| 身高: | 155cm | |
| 三围: | 第一年为 | 第一年不出场 |
| | 第二年为 | 79.59.82 |
| | 第三年为 | 81.60.84 |
| 星座: | 金牛座 | |
| 配音: | YoshikiKurin | |
| 兴趣: | 玩电视游戏 | |
| 所属社团: | 篮球部 | |
| 未来目标: | 无 | |
| 登场条件: | 第二年四月四日必然登场 | |
| 参考能力: | 运动、杂学、容姿 | |
| 喜爱的食物: | 布丁 | |

### 馆林见晴



馆林见晴的性格开朗活泼，容易对人一见钟情，且太过于梦想。在入学考试的时候，她坐在男主角旁边，就在那时已喜欢了男主角。入学后便经常在背后偷看男主角，更在电话录音中留下奇怪的信息，在走廊或在约会地点也能遇到她。关于她的资料很少，连好雄也不清楚，所以她被称为谜之少女。

| | | |
|---|---|---|
| 生日： | 3 月 3 日 | |
| 血型： | A 型 | |
| 身高： | 153cm | |
| 三围： | 第一年为 | 81，58，82 |
| | 第二年为 | 82，58，82 |
| | 第三年为 | 82，58，83 |
| 星座： | 双鱼座 | |
| 配音： | 菊池志穗（KikuchiShiho） | |
| 班级： | 95-J 班 | |
| 兴趣： | 偷看主角 | |
| 所属社团： | 无 | |
| 未来目标： | 主角去哪就去哪! | |
| 登场条件： | 无!随机 | |
| 参考能力： | 无 | |
| 喜爱食物： | 发泡蛋糕 | |

### 早乙女好雄



早乙女好雄是主人公的好朋友，不可多得的侦探人才，只要是女孩子或约会地点的情报，问他准没错。他是早乙女优美的哥哥，虽然有点浮夸，确是个爱好妹妹的好哥哥。

| | |
|---|---|
| 生日： | 4 月 4 日 |
| 血型： | B 型 |
| 身高： | 1.67 米 |
| 星座： | 白羊座 |
| 配音： | 上田佑司 |
| 班级： | 95-A |
| 兴趣： | 追求女孩 |
| 所属社团： | 无 |
| 未來目標： | 三流大学 |

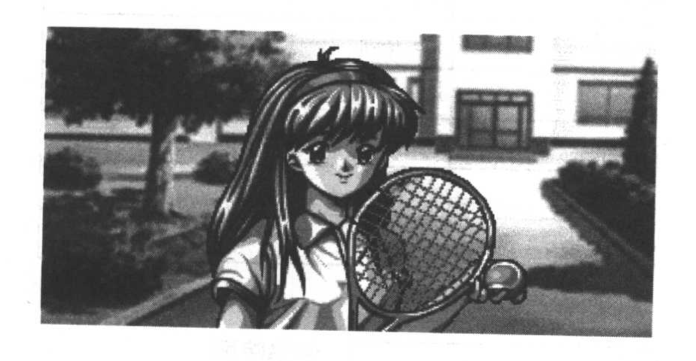
### 伊集院丽



伊集院丽既是世界级富豪伊集院财团的继承人，又是光辉高中的理事长之孙，是主角的情敌，总是以自我为中心，表现欲强，喜欢挖苦别人，常常讽刺一下别人便消失得无影无踪。不过不要看她一副男装，其实她是一名女孩子，只是伊集院家规规定伊集院家的女孩子在高中毕业前都要以男装示人。因为外形英俊，女孩子都视她为偶像。要她向你表白，就要“死缠烂打”，如果能以温柔感动她的话，最后可能会变成很优秀的女性。

| | | |
|---|---|---|
| 生日： | 8 月 23 日 | |
| 血型： | AB 型 | |
| 身高： | 1.72 米 | |
| 三围： | 无 | 无 |
| | 无 | 无 |
| | 无 | 无 |
| 星座： | 处女座 | |
| 配音： | 津野田 | |
| 班级： | 95-A | |
| 兴趣： | 收集宝石 | |
| 所属社团： | 私设部 | |
| 未来目标： | 为了学习帝王学而到美国留学 | |
| 登场条件： | 没有 | |
| 参考能力： | 没有 | |

| 喜爱食物: | 没有 |
| --- | --- |



## 最佳约会地点

要想约到女孩子，首先要弄明白她喜欢的约会地点：

- **虹野沙希** 游乐场、滑雪场、滑冰场、戏院、音乐厅
- **藤崎诗织** 购物街、音乐厅、美术馆、滑雪场、摩天轮
- **片桐彩子** 美术馆、中央公园、动物园、音乐厅
- **古式由加利** 中央公园、购物街、动物园、游乐场
- **早乙女优美** 中央公园、购物街、水族馆、动物园、游乐场
- **朝日奈夕子** 游乐场、购物街、游泳池、海边、滑雪场
- **如月未绪** 中央公园、购物街、动物园、美术馆、图书馆
- **纽绪结奈** 水族馆、购物街的电子商店、美术馆
- **美树原爱** 中央公园、购物街、水族馆、动物园、游乐场
- **清川望** 中央公园、购物街、水族馆、游乐场
- **镜魅罗** 室内游乐场、海边、滑雪场、水族馆

## 攻略技巧

### 1、抑制女孩出现

最直接的预防手段就是少结识些女孩，谨记只会有一位女孩会向你告白，多结识女孩只会使你烦扰多多。怎样少结识女孩呢？不要让她们有机会出现就是了！只要你故意不满足她们的出场条件，你就可以避过她们哟！这样做虽然会令你的属性难以提升，可是要注意到每位女主角对主角属性的要求其实是不高的。游戏里设定了从第三学期第二周开始主角不会结识女孩，你可以留待这底线通过的时候，即是与心上人感情稳定的时候才努力向各女孩的目标数值进发。要注意的是如果你考试不合格，要进行一星期的强制补习。这样你会错过课外活动的周会。所以在避免自己属性上升的同时，在考试前三星期便要开始温习了。在众多女孩之中，清川望和古式由加利是只会参加一个学部的。你只要让藤崎诗织加入她们的学部，就可以抑制她们的出现。至于藤崎诗织参与哪个学部，则由玩家输入的诗织生日日期决定。以公式“(生日月份+生日日数×3)÷11”计算过后，取其余数。

提供一个最好的方法：每星期都 Save；对着非目标女孩就不理会她不跟她放学；向你提出约会就 Load Save；一见炸弹就找好雄问明原因，不过问完之后就 Load Save 立刻解救；与非目标女孩约会时选不会留下好印象的选项。

### 2、只与心上人一起放学

“放学事件”是玩家不愿意见到的。不要以为有女孩想跟你放学你就可以得益，其实是弊多于利。因为“放学事件”只能上升一个女孩的心跳度，可是却引来全部女孩伤心度的提升。在炸弹危机中跟别的女孩放学更是危险，你有可能要用到“读写大法”。

“放学事件”分两种情况：女孩对你的心跳度处于低水平时，不会主动邀请你放学；女孩对你的心跳度高时，就会主动邀请。所以初时只要与女孩说声拜拜就够，不要主动的邀请她们一起放学。不过，当遇到心上人，你就不可以拒绝了。总的来说，当中之取舍要由玩家好好把握。

### 3、炸弹问题

游戏里给玩者带来最大烦恼的就是炸弹的问题。如果你长期没有跟女孩约会，女孩伤心度便会提高。初时你会在询问女孩好感度的画面里看见炸弹，若你置之不理的话，炸弹就会爆炸，到这时才

去安抚就已经太迟了。对于炸弹问题，有预防与拆弹两种解决方法。正所谓预防胜于治疗，预防炸弹的工作是玩家时时要做的。如果不幸真的"中招"，亦有方法对付的。




4、约会

《心跳回忆》中一个重要部分就是与女孩约会，有些约会地点你要看情报后才能知悉。有几点要注意的事项：约会时容姿值不能低于30；同一地方在三个月里不要带同一女孩去两次以上；连续三次到同一地方，就会遇上不良少年，打败他们可以取得女孩的好感。

5、学社练习

在《心跳回忆》之中，玩家当然要记得入学社，如果你入到目标女孩的学社，那便可以常常见到她了。当你在学社学有所成，你更可以赢取学社之冠，这时有关女孩的倾慕度会大幅上升的(虹野纱希更会感动得哭起来！)。至于女孩子会入什么学社，只要问好雄便知。

参与学社也有注意的地方：运动学部在每个月第三个星期三都会进行特别训练，如果缺席的话，你的学部资格就会立即被取消；考试若有3科不合格(考过那科后出现"不知从何写起"的评语)，便会被迫进行一星期补习，你可能会错过体育部门的练习日，所以考试前三星期便要开始读书。

6、特别人物

馆林见晴被设定为《心跳回忆》的隐藏人物，想以她作告白对象是不容易的。传说只要留在家不做事就可以，无论如何大家可以试试打电话给她。而另一位半隐藏角色伊集院丽有着一段鲜为人知的故事，这需要各位去探索了。你打电话给伊集院丽的次数达20次、40次与65次时都会有特别事件发生。还有一位特别人物，他就是在伊集院家门外，每个圣诞节都会遇到的外井雪之丞。只要你连续三年都进入圣诞舞会会场，在毕业当日他便会出现。

7、主角的出路

玩到快要毕业的时候，玩家会为出路问题而烦恼，大家可根据当时的属性选择最佳的出路。如果心头高而选错，最后只会变得什么也没有！

## 游戏秘籍

1、从你的窗口看出去，晚上亮着灯的那个窗户就是诗织的家，晚上单击一下那儿就会听到诗织在数羊，多单击几遍，诗织会一直数到50只羊，然后就睡着了。再单击，她又会从头数起。

2、房间里的音响也可以单击，单击一下听广播，单击右键退出。不过如果日文听力不够高的话，听了也没用。

3、在游戏开始要求输入名称时输入华义，一开始所有属性皆为573。如果你的姓名输入姓：大家，名：一起来，那么一开始（除诗织），每个人都有很高的心动度、友好度！

# 模拟人 THE SIMS 完全手册



## 剧情概述

开始的时候就只有一块空地，你要建自己的房子。很重要的是必须有超过一间的房子，因为模拟人生是个社会群体，他们需要互相联系并融洽的生活在一起。模拟人生本身创造的就是一个类似的可以控制的游戏。每间屋都有自己的特点，比如整洁干净等。必须管理他们的生活习惯。你还可以自己设计他们的性别和外貌，甚至创造一个特定的皮肤，使你宠爱的人更具个性化。

一旦有了新家以后，这里就需要所有舒适的装置来满足你的日常生活需要。这就意味着他们需要工作赚钱，自己来负担这一切开支。有 10 个职业可以选择，每个职业都是从最底层干起，如电影明星的佣人、小偷、诺贝尔奖获得者的图书管理员等等。但是你的所有的人必须是很乐意去努力工作的，而且甚至是休息、进餐都必须在舒适高兴的环境下进行。你还需要确定人们的一系列行为反应，比如说饥饿、爱好、胆量、精力和其他的东西，所以你必须时时刻刻的关注他们，让他们感觉满意。

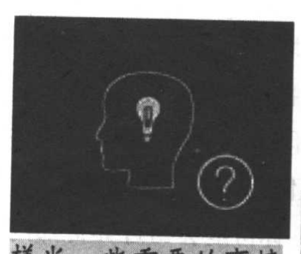
你周围的每间屋都可以看作是另一个独立的游戏。当你在一个家庭里工作的时候，你只可以控制那个家庭的成员。邻居间可以互相访问和联系，但是你不能直接影响他们的行动。虽然他们是独立的行动，但是你可以告诉现在屋子里的人如何才能改进关系，以及应该怎样应付这种关系。同时你也可以告诉现在屋子里的人应该怎样做，讲一个笑话、一点小摩擦、逗笑等等，这样就可以改进相互之间的关系，使他们相处的更加融洽。一般来说有些人比较喜欢玩笑但不喜欢挠痒，所以你必须通过你的行为来改进相互之间的和睦关系，而不是打破这种关系。

你模拟的人也可以打斗、结婚、生小孩（你的孩子可以长大，但是不会成为一个成人，成人也不会变老和死亡）、看电视、叫 Pizza、被偷窃或者出现一些意外的情况，就像在实际生活中人们将会遇到的情况。同样，在模拟城市中没有真正的结局，只要你达到了目标，也就是说只要你让你的人们一直保持着幸福，你就可以说是成功了。但是在游戏中还是有大量的情节向你挑战，想打破你的日常生活。

## 生活指南

**第一部分：游戏操控**

在初次进行游戏的时候首先在“周围环境”画面里选择“实习家庭（Newbie）”来进行游戏操控的学习。当你首次开始游戏的时候，系统会逐步教导你如何操控整个游戏。之后便可以正式开始你的“模拟人生”了。



**提示：**

如果你是新手，那么初期进行游戏的时候，不妨把游戏的帮助系统打开，这样当一些重要的事情发生时，屏幕右上方会显示“？”的图标来及时通知你。要经常有目的的暂停游戏，在全面规划好了家庭所有成员下一步该干什么的时候才继续游戏。

## 第二部分：家庭创建和性格研究

### 1、家庭创建

游戏一开始，你可以有三种选择：

(1) 选择一个生活中的家庭，闯入他们的生活开始游戏。你只需要在游戏的“周围环境”画面里直接单击已居住了家庭的屋子便可以完成此种选择。生活中的家庭拥有自己的成员、自己的家庭财产，因此建议你在闯入他们的生活后第一件要做的事情便是暂停游戏，然后花点时间来熟悉一下家庭的成员和环境。此外你还可以将已经生活的家庭驱逐出他们的屋子（单击“驱逐或者清除”图片，然后单击已经居住家庭的屋子便可以将屋内的家庭驱逐出去），被驱逐的家庭将回到“选择或者创建家庭”画面中，而他们原先居住的屋子将空出来供新的家庭搬入。如果你继续上一步骤的话，便可将空屋子拆除。



(2) 选择一个已经建立的家庭。这需要你进入游戏的“选择或者创建家庭”画面选择一个已经建立好的家庭，然后将他们搬迁入此家庭经济能力负担得起的空屋子。每个已经建立的家庭在搬进新屋子之前会有一笔固定的资金，建议屋子的大小要保证平均每人的居住面积最少在 55 平方米以上。但因为启动资金有限，除去买屋子的钱，你剩下的钱需要添置必要的家具和生活用品，而家具和生活用品对于保持家庭成员的各项属性值有相当重要的作用，因此游戏刚开始的时候，屋子只要够住就可以了，千万别贪大。建议至少保留五千以上的资金购买家具和生活用品。此外你还可以选择“周围环境”中任一空地白手起家，这意味着你付出一定的金钱后仅仅拥有一块地皮，连屋子带家具都要你自己来建设，这是一个颇有挑战性的开始，不建议新手如此开始。

(3) 创建一个家庭。同样你需要进入“选择或者创建家庭”画面来创建一个家庭。这个家庭的姓氏、成员人数（最多为八人）、每个成员的年龄、性格、容貌、衣着将完全由你自己决定，每个新创建的成员可以拥有完全不同的个性。刚开始游戏时建议你创建一个两口之家，这样既不会因为家庭人少而财产增长慢，也不会因为人口多而难于控制。创建完家庭之后记得为他们购买适合的屋子居住，当然你也可以让这一家庭暂时留在“选择或者创建家庭”画面，而你先去别的家庭“生活”。

> **提示：你可以多创建或者多选择几个家庭进行生活，然后让这些家庭彼此之间建立起朋友关系，这样对于家庭的社会关系发展大有帮助。**

### 2、性格研究

如果你选择创建一个家庭，那么你就必须同时为新家庭创建新的成员。家庭每个成员的年龄、性格、容貌、衣着将完全由你自己决定，这些因素中对于游戏进程有着直接影响的是性格。这一部分就将为你完全剖析各种性格，请在彻底了解了各种性格倾向之后再去创建自己的人物吧！

游戏中，每个人物的性格都是由五种不同的基本性格属性组成。五种性格属性分别是整洁型、外向型、活跃型、顽皮型、正派型，每种属性的最大值均为 10，属性值越高就代表这一种性格倾向越强烈。开始时你拥有 25 个属性点，可以随意分配属性点，从而创建出不同性格的人物。另外，如果你有耐性的话，还可以为每个人物写上一段个人简历。

不同的性格倾向决定了人物对于不同基本需求的满足速度（关于“需求”见后续部分）、如何从职业的提升中提高技能、如何结交朋友、如何打开社会关系，因此如果你刻意想让新建的人物按照预先规划的人生蓝图去发展的话，那么熟悉并了解各种性格和这些性格可能导致的后果就很有必要了，以下是各种性格的简要分析：

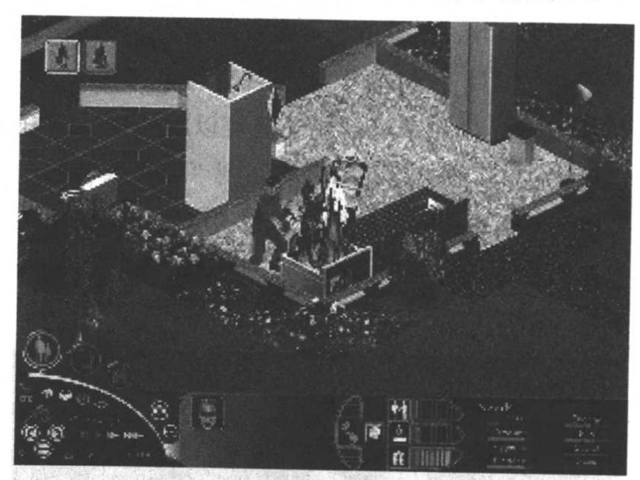
- **整洁型**：此种性格主要影响的是人物对于自身

及周围环境的卫生、整洁要求。如果你是新手，那么给予人物一定点数的整洁型属性值是有必要的，这会使你的生活更有规律。一个爱清洁的人会很自觉的在进食后洗掉餐具，很注重自己的“卫生状况”及“房间”的清洁，这样使你不必花太多的精力来满足人物的“舒适度”、“卫生状况”、“房间”需要。要知道在厕所，厨房之间来回转可是很浪费时间的事情。反之，一名不爱整洁的人物会很快就把自己和屋子的卫生状况搞得一团糟，使你不得不把很多时间花在烦琐的家务上。当然如果你坚持要让人物不爱清洁的话，那么我建议你通过“电话服务”雇佣一个清洁工每天来打扫屋子。另外要记住爱整洁的人物更愿意和同类型的家庭成员一起居住。

- **外向型**：此种性格主要影响的是人物的社交关系。一个外向型属性值低的人比较难打开社会关系，这反映在结交朋友上会遇到困难。因此如果选择职业的话，你应该为他选择类似科学家之类的少与人打交道的工作。反之则很容易结交朋友，赢得良好的社会关系。因此外向型的人如果从事政治、体育和娱乐方面的工作能有较好的事业发展前途。不过有所得必有所失，外向型的人虽然容易交到朋友，但同样他的“社交”需求值会比内向的人降低得快，因此你必须更加努力保持他的“社交”值，这样他的事业才会有所发展。

**提示：外向型的人喜爱观看浪漫的爱情片（看电视时可以转换频道）。**

- **活跃型**：你想你的家庭成员是勤奋工作还是好吃懒做，主要取决于此种性格的属性值高低。活跃型的人喜好进行诸如跳舞、游泳、外出工作等活动，如果此种性格属性值高的话，他最适合的职业或许是极限运动。相反如果你想你的家庭成员成为一名优雅、守良的公民，那么顽皮型性格的属性值不宜设得过高。
- **顽皮型**：顽皮型的人脾气相对坏一些，但是同样他们也乐于与其他人打交道。如果你想提高他们的“娱乐”需求的话，卡通电视是个不错的选择。而反过来，循规蹈矩的家庭成员喜欢安静的生活，阅读和下棋便成了他们进行娱乐活动的上佳选择。
- **正派型**：如果某人的正派型性格属性值为 0 的话，那么他一定是个无赖。一个越正派的人，就越容易获得别人的信任从而建立与他们的良好关系。而一个品格低劣的人往往喜欢对他人吹牛、侮辱其他人、破坏别人财产，他们爱看恐怖片，小偷之类的职业正投其所好。



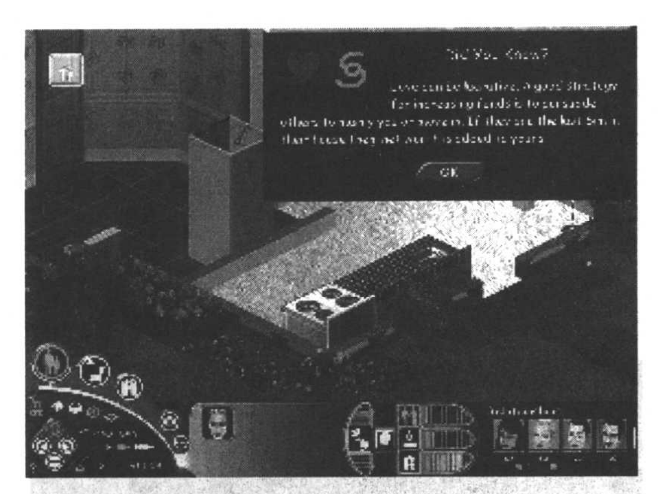
## 第三部分：日常生活

### 1、基本介绍

首先，你要确保已经处于了“生活模式（按下 F1 键，其余的模式我们在后面再谈）”下，当你选中了家庭中某一成员的时候，屏幕右下方的状态显示面板中显示的便是这位成员的状态，同时你所做的一切事情都由你所选中的家庭成员来完成，其余的家庭成员的行为则受电脑控制，唯一例外的情况是你已经为其他成员设定了“连续行为”（就是按次序连续决定其要做的事情），这样他（她）会在你选中其他人的时候按照你决定的“连续行为”的次序来生活。

下面你该学会随时了解家庭成员的状态情况：

首先是“状态”。“状态图标”在屏幕下方中间部分面板的最左面，该图标显示的是两张不同表情的脸谱（微笑/蹙眉）。如果“状态图标”上方的情绪等级显示条显示出绿色，则表明这位成员情绪良好。反之，如果“状态图标”下方的情绪等级显示条




显示红色，则表明他（她）的心情糟糕。而情绪不佳的时候，会无法进行一些娱乐活动。单击“状态图标”会在屏幕右下方显示出人物的“需求”情况，关于“需求”将在下面介绍。

“状态图标”右边紧跟着的是“性格图标”。单击“性格图标”会显示出人物的性格。

再右边是一排上下排列的三个图标。最上边的一个是“人际图标”，单击后会看到人物的人际关系，包括看到人物所有的朋友列表及与朋友之间的关系状况（100分为满分，50分以上关系条会显示为绿色，之下则显示为红色，如果彼此之间为同一家庭的话，则在关系条之下还会出现一个笑脸的小图标），在其右边是朋友等级显示条，当你的社交关系广泛且良好时会显示蓝色。

“人际图标”之下是“职业图标”。你的职业等级越高，则在其右边的工作等级显示条中显示的蓝格子越多。当你达到职业生涯顶峰的时候，工作等级显示条全蓝。单击“职业图标”可以看到人物的职业状况及当前技能水平。技能包括烹饪、操作、魅力、身体、逻辑以及创造力。

一排三个图标中最下面一个是“房屋图标”。同上面叙述的一样，你的居住条件越好，则房屋等级显示条中的蓝色格子越多。单击“房屋图标”则可以看到家庭当前居住环境的情况。

最后是关于“连续行为”的介绍。如果你的家庭成员由多人组成，那么为每个成员预先设定“连续行为”就很有必要了。这可以为你节约时间，而且让你做事更有效率。设定“连续行为”的方法很简单，只需要让选中的人物连续单击目的物品来选择动作，同样你可以随时单击屏幕左上方的图标来取消你已经设定的行为动作。

**提示：不妨暂停游戏，让你设定的“连续行为”更有目的性，另外在人物上班或者读书的途中，只要你选中了他（单击人物头像就可以了），依然可以为他设定“连续行为”。**

## 2、生活需求：

- **饥饿**：你饿吗？如果是的话，那你需要一个电冰箱，同时别忘了配备案板、厨房水槽、微波炉（或者烤箱），这样你就可以做出一顿可口的食物了。不过记得在你没有学得烹饪技巧之前，千万不要滥用微波炉（烤箱），否则有可能引发火灾。而且如你所猜测的一样，不同的进食方式对于饥饿的满足程度不同，快餐只能稍微改善一下饥饿程度，而真要吃饱，那建议选择正餐，但代价是你将付出更多的金钱。

饥饿会导致脾气不好，如果你让一个人一段时间处于饥饿状态（显示条全红），那他甚至会死亡。不过有意思的是，有时候电脑控制下的家庭成员每五分钟就吃一次饭。你没有必要让每个人始终都吃得饱饱的，对从事“职业运动员”和“极限运动”职业的家庭成员来说，他们更需要营养平衡和保持体形的健康，因此吃得太饱对他们来说反而不是好事。

此外，饥饿对于工作表现是否良好、是否愿意与人交谈都有影响。因此，要想家庭快乐的话，先把肚子填饱再说。

- **舒适性**：如果你的某个家庭成员站立的时间太久的话，那么他的“舒适性”就会下降。弥补“舒适性”的方法很多，如“坐”下来、“睡觉”、“洗澡”、“阅读”、“看电视”、“弹钢琴”等，很重要的一点是每天的睡眠能很快的提升“舒适性”，因此平时应尽可能选择既能提升“舒适性”，又能满足其他需求的行为，并且没有必要随时把“舒适性”保持在一定水平，因为一个好觉就会让你从不适中解脱。

建议你为家里多添置一些舒适的椅子并且放置在需要用椅子的地方，这样在看电视、玩电脑的同时就能很好的恢复“舒适性”。

● **卫生状况**：最有效改善“卫生状况”的办法是淋浴或者洗澡。此外，在上过厕所之后洗手、刷牙都能改善“卫生状况”，因此你的洗手间里需要有洗浴设备、马桶、水斗。为了今后的需要，建议你购买一个“药橱”，既能在浴室中做镜子用（有了药橱就可以刷牙了），又能放下大量药品，是一举三得的好东西。当你的财富积累到一定程度，不妨把洗浴设备升级到最高级别，这样你能节约下大量的用于个人卫生的时间来做其他的事情。

● **小便**：这恐怕是最容易满足的需求了，而且满足的方法也只有一个：上厕所用马桶。不过记得遵守上面“卫生状况”中提到的原则，还有马桶也尽量多花钱买个好点的，这样能为你节约时间，省得老是让家里人往厕所跑。要切记的是不要让“小便”需求在一段时间无法得到解决，这样家庭成员先是会脾气暴躁，再接着令人恶心的事情——大小便失禁便发生了。

● **体力**：如果体力不佳的话，人会感到疲惫甚至虚脱。而“普通咖啡”和“咖啡机”（这两项项目仅限于成人活动）是很好的避免这种情况发生的工具，同时你还能节约下不少的睡眠时间来进行其余活动。因此“咖啡”是每个家庭必备的物品。不过最好的补充体力的方法还是睡眠，如果你想让家庭成员随地睡觉的话，那么记得不要让他的体力显示条变成全红色。

如果上床开始睡觉的话，那么一觉至少会睡到早上六点，而且一般情况下，除非你设置闹钟提醒或者强行唤醒的话，一觉总是要睡到体力完全恢复后才会起床，如果体力没有完全恢复就起床的话，那么人就会有一段醒床的时间（你会看到他如喝醉了酒般捶胸跺足），而且一般会变得不高兴。

另外，最好让你的家庭成员体力充沛的去工作，不然这对于他的工作表现是个不利因素，而在诸如外科医生这些对体力要求高的职业中，体力不佳就去上班会是一件很危险的事情。尽管如此，你还是需要购买一个闹钟放在床边并设置好提醒功能，因为如果连续两次忘记上班的话便会失去现有的职业。

● **娱乐**：娱乐需求主要受到家庭中添置的娱乐设施的影响，参加任何一项娱乐活动都能很快地增加娱乐需求。比如购买一套“音响”不但能很快提高娱乐需求，而且适合集体活动，因此是个不错的选择。其余像看电视也是一个很好的集体娱乐活动，不过要记得最好确定你当前所选的频道是所有人都愿意看的。

购买娱乐设施很重要的一点是看该项设施是否具有多项功能，如下国际像棋可以同时增加娱乐



和逻辑性，这些有多功能的娱乐设施应该是你的首选。而且通常提高娱乐越迅速的设施，需要的花费就越多。

● **社交**：和人打交道不但能与家人保持亲密关系、与他人结成好朋友，还能同时满足你的社交需求。不过要记住你必须在不同的情况下采取不同的交往方式。一般来说，如果是友好值较高的家人，任何正面的交往方式都能提高你的社交值和彼此之间的人际关系，而如果是新结交甚至还未结交的朋友，则需要你先从简单的“谈论”开始，如果你一开始就表现得很亲密，很可能适得其反，降低社交值。

● **房间**：每个人都喜欢开放的空间和光线充足的房间。因此记得确保你的屋子有足够的照明灯光和窗子。在游戏的初期，不要为你的屋子购买过多的家具和设施，这会导致你的现金紧张，会让你过早的遇到困难。另外除了黑暗之外，屋子里另外一个招人厌的是屋角，一个简便的提高房间值的方法是往墙角贴上一些墙纸。

如果屋子里的一些设施遭到了损坏（如厨房和浴室的水龙头），那么一定要尽快修复，否则房间值会很快降低。此外，屋内的杂务和餐后留下的碗筷也要尽快清理，否则房间值也会很快降低。

除了时常打扫以保持房间清洁之外，购买一些装饰品和奢侈品（那些具有增加空间值的物品）也能改进房间值。

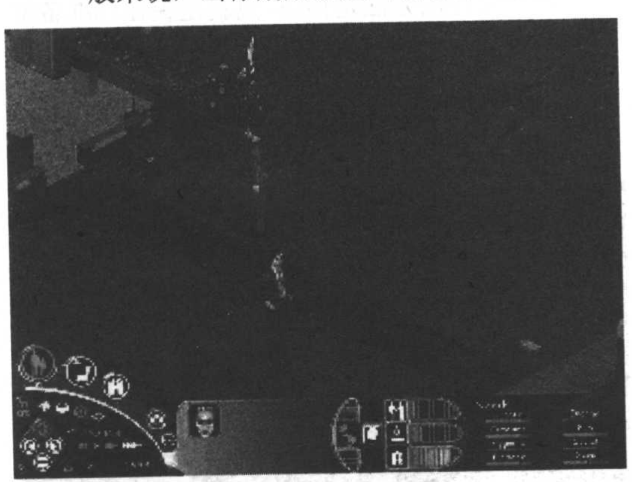
**提示：在游戏开始之前，先为你的房间购买你能承受得起的装饰品和奢侈品来最大化你的房间等级，再进入游戏将房间值保持在一定水平，这会使你的生活更惬意。**

房间是否整洁和等级的鉴定不仅仅局限于屋内，屋外庭院的环境也很重要，因此不妨请个钟点工来打扫庭院和房间（打电话叫服务）。

### 3. 人物互动

搞好人际关系是游戏的一个关键部分，而获得成功的社会关系，最重要的是乐于助人，这能为你带来良好的社会声望，并且会影响到你的职业生涯。因此在游戏中，小“孟尝”式的人物总是受欢迎的。你的家庭拥有越多的朋友，你的“模拟人生”之路就越宽阔。

一般来说，当你刚刚组建（或选择）家庭搬入



新屋子后的当天，屋子周围的邻居便会来拜访你。而你结交朋友的第一步便是出门迎客并致以“问候”，请确保不要错过对每一位来访者表示友善的机会，因为这总比你打电话反复去约别人来得容易。当和别人开始交谈之后，两人之间会以像形的图形来显示你们交谈的内容（比如政治、体育、旅游等），如果交谈顺利的话，两人之间的友好度便会增加，你会看到两人头上的显示器出现加号。但如果出现争论之类的不顺利情况，则出现减号表示关系恶化。而如果对话中断，其中一人带着怒气离开的话，那么双方会很难在今后成为朋友了。因此你必须尽量在良好环境（包括自身情况和周围客观环境）下进行对话。

有多种情况可能导致对话不顺利。有可能是因为对话双方性格特征不和，也有可能是因为两人中的某一个肚子饿了或需要方便，还有可能是你遇到了情敌，嫉妒你的他自然不愿意与你谈话。那么怎样了解你与朋友之间的关系究竟如何呢？你可以检查你的“人际关系”面板，如果你和他的关系超过 50 的话，那代表他认为你是朋友，你如果还可以看到一个小的笑脸的话，那么代表你们已经是好朋友了，即使你不是天天和他都保持联系也不会损伤你们的友情，否则你们之间的友好度会在没有联系的前提下以每天 2 点的速度下降，因此如果你想维持和某人的朋友关系的话，就要时时和他发生互动。

当你邀请的客人赴约了，那么记得准备食物招待他们。游戏中，客人总会吃下你为他们准备的任何食物。同样你还要记得提供让他们坐下的位置，这样坐在一起的朋友们很快就能热烈的交谈起来，一起进行娱乐活动（如看电视、打桌球等），这些都能很快使你和他们之间的友谊迅速升温。一个不错的在一个晚上结交一群朋友的办法是：先约上一大帮邻居来你家，为他们准备足够的娱乐性节目（购买一些集体活动的娱乐设施），然后打电话叫上一份比萨，你的友谊便水到渠成了。不过在多人的聚会中你需要注意一点，人是会吃醋的，如果你的一位朋友被你吸引，而你却在他在场的情况下和另一个人调情的话，那么他是会妒忌的，进而会降低你和他之间的人际关系，甚至他还有可能令聚会不欢而散。

比朋友更进一步的关系，自然是爱人了。当你和某位异性之间的人际关系数值超过了 70，你便具备了向他（她）求爱的基本条件了。当人际关系数值过了 70 时，这时彼此之间应该可以有多种交流的方式，如称赞、款待、玩笑、拥抱、胳肢、赠送礼物、接吻等等。由于各自性格不同，具体出现的选项可能略有不同。当人际关系数值进一步增加，大约在 90 以上时，异性之间便可能产生爱情，这时两人的人际关系头像下会出现一个代表爱情的

红心小标志。两人坠入爱河之后，原本是朋友的他可能会接受你的求爱与你结婚，然后与你共同生活，但是也有无法结婚的可能，这取决于许多因素。比如说你的家庭已经人口爆满，或者你向他求爱的时候对方情绪不佳，那么你就可能遭到拒绝。因此记得在适当的条件之下提出你的要求，比如在一起娱乐和进餐之后，这能大大增加你成功的机会。

当你的爱人接受了你的求婚之后，你们便可以结婚了，同时两人的收入会并在一起成为新家庭的净财产。再然后，你们就可以为诞生下一代而共同努力了。

游戏中双人家庭获得孩子有两种方法。第一种是“接吻”，如果夫妻之间有目的性的接吻，有20%的可能获得孩子；第二种方式是“收养”，收养孩子是随机事件，如果发生并且你接受弃婴的话，你的家庭中就会多出一张婴儿床。恭喜你，你们的家庭多了一位新的成员。

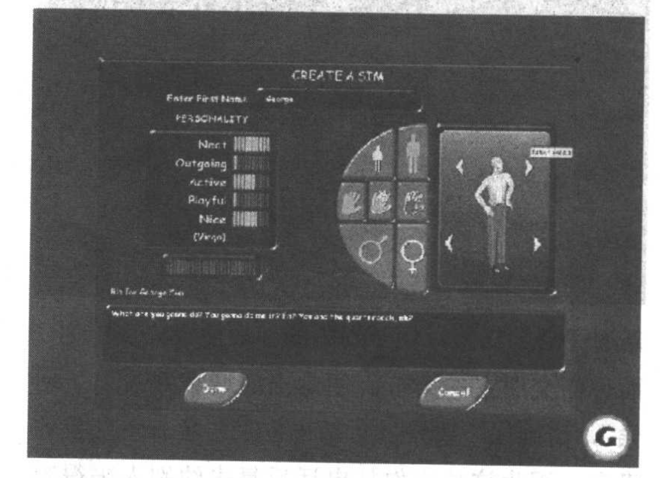
当孩子还处于婴儿期的时候，也就是说婴儿还只能生活在婴儿床上的这段时期里，孩子的生活需要父母来照顾，因此双亲中至少要留下一位在家照顾孩子。还好这段时间并不长，仅仅三天，婴儿便能成长为儿童了。但如果家庭在这期间没有满足婴儿的需求，那么婴儿将不会成长，相反会有社会福利机构出现把婴儿接走。

孩子的性格特征将平均父母双方性格特征的数值，一旦婴儿成为了儿童，那么实际上家庭中又多出了一个真正有完全独立行为能力的人口，儿童拥有和成人一样的各种数值和需求，儿童期的职业便是学业。

4、危险事件

从头至尾，“危险事件”将始终贯穿并随机发生在游戏过程中，成为你人生路上的绊路石。一旦“危险事件”发生，将可能导致严重的后果，如财产遗失、甚至可能让你失去生命。游戏中的危险事件有一些是随机发生的天灾，属于不可抗力，而有一些则可能是因为你缺少这方面的知识而导致的人祸。下面列出游戏中所有的“危险事件”的简要说明：

- **火灾**：火灾通常是因为愚蠢的行为而导致的。最典型的例子就是一个没有烹饪技巧的人用炉子做饭从而引起火灾。为此如果想要避免这种情况，请保证家庭中负责做饭成员的烹饪技巧数值至少为1（2、3更好），而要学烹饪技巧，你只要购买一个书橱就可以了。一旦火灾发生了，如果你已经在火灾发生的房间内安装了火警器，那么火警器会迅速报警并唤来消防队灭火，而如果没有安装火警器的话，那么你就只有通过电话用最快的速度把消防队喊来了。建议你在厨房和有壁炉的起居室里安装火警器。火灾带来的后果是严重的，即使救火及时，你也会损失一部分的财物，而如果火救得晚了，那可能整个屋子就此付之一炬了，最可怕的是你还有可能在火灾中丧生。
- **触电**：触电同样是因为没有一定的技巧而莽撞行事的结果。如果你没有掌握机械知识而擅自维修损坏的电器，你就得冒触电的风险。防止触电最好的办法是预防，也就是说在你准备维修任何带电物体之前，确保你的机械技巧值在3点以上。如果你还是觉得不保险的话，那么用电话叫来维修工吧，生命总比金钱重要。




- **盗贼光顾**：盗贼会定期的乘你夜晚熟睡的时候闯入你的家中进行盗窃。因此建议你装一个防盗铃，如果你拥有了防盗铃，那么盗贼一进你的家门便会触发警报进而被捕。不然你就只有在睡觉的时候也睁一只眼睛，一看到盗贼光顾就打电话叫警察，而且还得祈祷这些警察们不要偷懒。如果让盗贼得逞的话，他会偷去一些值钱的东西。

- **帐单**：请每过几天就去你的邮箱检查一次是否有帐单来，如果有了帐单的话，最好的办法就是尽快支付。如果你一直不支付帐单的话，帐单会变红然后引发强制执行的后果。强制执行人员会闯入你的家中，没收你的财产，而不幸的是，这次是因为你犯了法，警察也帮不上你的忙了。

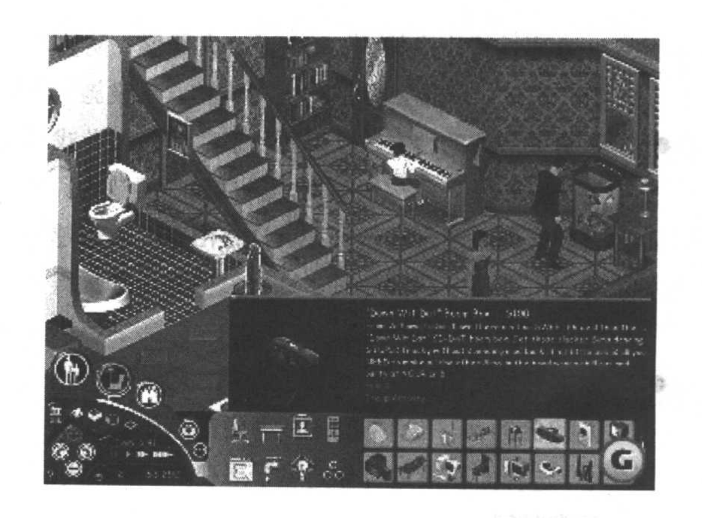
**5、职业生涯**

现在你已经创建了一个家庭，选好了住址并搬了进去，然后交了不少的朋友。现在该是寻找一份职业养家糊口的时候了。在“模拟人生”中，一共有十种职业道路，而每种职业道路之下的职业等级又分为十级。也就是说整个游戏一共有一百种不同的职业，要想达到各自职业生涯的顶峰，可不是一件容易的事情。

如果是新建的家庭，你的家庭成员在游戏开始时都是没有职业的“下岗人员”，因此事业成功的第一步是“找工作”。工作可以通过报童每天早晨送来的报纸来寻找，不过报纸每天只能让你有一个工作机会，因此建议如果经济条件许可的话，购买一台电脑，这样每天就可以获得多个工作机会，有更多的选择余地。当看到工作机会的时候，你可以选择接受或是拒绝，这主要取决于你的判断。

一旦接受了工作，接送你上下班的汽车便会在你上班的时间到达。在游戏中，除了迟到，你不必担心旷工的问题，接你上班的车子可以等你 55 分钟。比如说，你 8 点上班，除非你 8：55 还不上车，不然你不会旷工。因此你可以利用这一点尽量把必要的需求值提高之后再去上班，以使自己的工作表现良好。工资是按日支付的，每天你上班回来便可以得到当天的工资。此外，如果连续旷工两天，你将失去现有的职业。

对于你的职业生涯来说，除非是不求上进，不然你必须得努力提高相应的技能。每一次晋升的机会都是因为你努力获得了更高的技能、结交了更多的朋友而降临的。一般而言，技能的获得和提高主要是通过电脑学习或者阅读。此外，你还可以花钱购买各种能提高技能的物品来达到目的。



**第四部分：经验技巧**

以下是笔者整理的一些游戏中的基本技巧，或许对你的生活能有所帮助：

- **过有规律的生活**：尽管是游戏，但是在这一点上应该和你的真实生活没有什么很大的不同。如果是刚刚进入游戏，不妨先暂停游戏，了解家庭每位成员的个性、熟悉家庭的情况、购置必需的物品之后再开始游戏。并且尽可能的根据每个人的实际情况为他们事先安排好一日的行为次序。不要让这个次序一成不变，而是尽量根据实际情况来微调，如此时间一长，你会发现生活的效率将大大提高。
- **留守人士**：只要经济条件许可，尽可能让一个人在家中留守。这样即可以保持房间的整洁，又可以省下大量的时间让工作中的家庭成员有更多的时间来提高技能，从而能更快的获得工作上的晋升机会。
- **保持睡眠充足**：睡眠的重要性不言而喻，如果睡眠不足，不仅会导致情绪不佳，更可能影响工作表现。因此应根据实际情况的不同，尽量安排在晚上 7：00 到 10：00 之间入睡。
- **不要不接电话**：你总是要打电话给别人，那么别人打来的电话自然也不能不接了。除非是因为工作或其他生死悠关的事情，否则不要不接电话。在“模拟人生”里，电话铃响就等同于好事发生。
- **可能疏漏物品**：游戏一开始就必须为你的家庭购置物品，但有一些物品容易疏漏，具体如下

（重要性按次序排列）：电话、火警器、防盗铃、闹钟、书橱、电脑、一项集体娱乐设施

- **不需要节约的地方**：以下几样东西即使在游戏的一开始，只要你钱够用，就尽量不要节约。首先是床，越舒适越好；其次是浴室，设施越贵越好，浴室越大越好。这些投资会让你觉得是值得的。
- **由零开始**：除非你作弊修改游戏，不然刚开始游戏的时候，给你最好的建议就是不要太贪心。选择面积最适合你的屋子居住，不但省钱，还省时间。

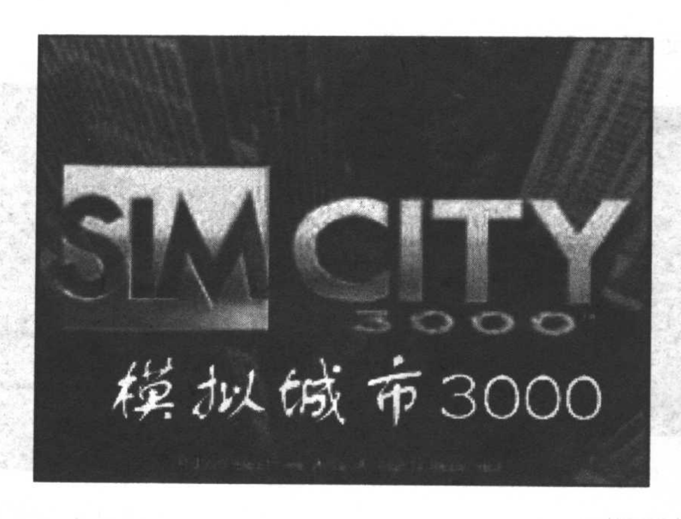
# 攻略密技

**状态全满**

输入 Shift+Ctrl+Alt+C 进入密技状态，输入 move_objects on，单击购买模式，单击人，按 Delete 键，转回生活模式在人物的照片上单击，发现各项数值都是满满的。

**逃税大法**

输入 Shift+Ctrl+Alt+C 进入密技状态，输入 move_objects on，单击购买模式，单击税单，按 Delete 键。




上手指南

## 操作中心

在画面的右方有八个大按钮，这是游戏的“操作中心”：

### 一、地表设置（Landscape）

1、植树（Plant Tree）：可以美化环境、减少污染、提高土地价值，每一网格可以连续种植 6 次（即按 6 下鼠标）。

2、制造水面（Create Surface Water）：可以用来建人工湖。

3、下降地表（Lower Terrain）：游戏的地表有高度设置，高度会影响到建筑物能否顺利的安放于某处，用此工具可将地表海拔高度调低。

4、上升地表（Raise Terrain）：升高地表，使低洼变平原，使平原变山丘。

5、使地表水平（Level Terrain）：这是最常用的地表工具，如碰到大片高低不平的地形，用它一拉便可使地形水平。但要注意，被使用的地表上不应有其他建筑。

6、毁坏（Demolish）：可以将地面的建筑和树木以及地下的水管（Pipe）清理掉。

### 二、地区设置（Zone）

1、住宅区（Residential）：按住鼠标不放可选择低、中、高密度三种类型，价钱是逐渐递增的，在地图上会以浅、中、深三种绿色表示。它们的作用是指定在此地面发展的建筑的种类，放在地图上后要等游戏开始了才可能慢慢建成住宅。

2、商业区（Commercial）：同上，颜色是紫色。

3、工业区（Industrial）：同上，颜色是黄色。

4、垃圾堆放处（Landfill）：用来放置垃圾，会制造污染，发出难闻的气味。此区在安排时应注意远离住宅区。

5、海港（Seaport）：提供海运，要在海岸边上铺设，面积应适度，地表要求平整。

6、机场（Airport）：提供空运。

7、删除地区属性（De-Zone）：用以删除指定的地区属性，这跟推土机是有区别的。

### 三、建造运输建筑（Build Transportation）

1、公路（Road）：公路可带来繁荣，“要想富先修路”在这个游戏中得到了最好的诠释。住宅、商业区和工业区等需要在公路旁约 4、3 和 5 格范围内铺设。公路与公路之间相隔 6~8 格最有效。

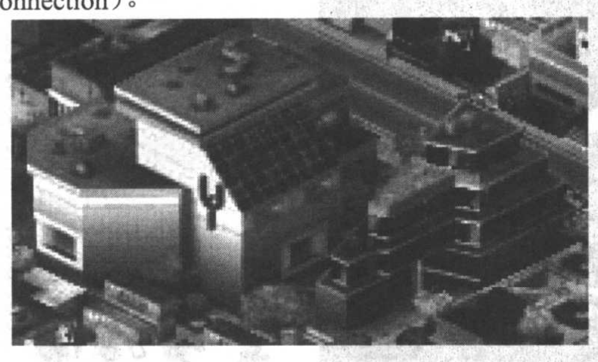
2、快速路：分两类。高速公路（Highway）：使交通更畅通，是解决交通堵塞的最有效手段。但占地较大，应注意规划。交流道（On-Ramp）：连接公路。高速公路必须与公路相连才能发挥作用。

3、公共汽车站（Bus Stop）：解决交通问题。应在十字路口或交叉点等交通中心设置。另外，两站之间不应相距太远，否则作用不大。

4、铺设铁轨（Lay Rail）和火车站（Train Station）。

5、地铁铁轨（Lay Subway Rail）和地铁站（Subway Station）：地铁与铁路的运输量是公路的三倍。地铁建造费昂贵，须量力而为。注意：如选择地铁铁轨，那么游戏地图会变成地下地图。

6、地铁到铁路的连接（Subway to Rail Connection）。



## 四、建造能源设施（Build Utilities）

1、电线竿（Power Lines）：传输发电厂的能源。注意建筑物是可以导电的。可为5格内的区域提供电源，但不包括角部。

2、发电厂（Power Plants）：有燃煤电厂、燃油电厂、风力电厂、太阳能电厂等，关键是污染和价钱的问题，同时发电厂有使用年限，到时候就要换，不然会爆炸！

3、水管（Water Pipes）：选择后，游戏地图会变成地下地图，为7格内的区域提供水源（可以看到一层淡淡的覆盖范围）。

4、水源建筑（Water Structures）：其中帮浦（Pumpimg Station）是最常用的，放在水边再连接水管可以为城市带来水源，而净化水处理厂(Water Treatment Plant)的作用主要是处理被污染的水。要使它工作，就必须将它联入你的水管系统(Pipe system)中。另外，水系统中还包括水塔(Water Tower)、海水处理厂(Desalinization Plant)。帮浦的储水量随气候与季节变化，在多天晴天后，储水量会锐减，这时应兴建水塔。在雨水多时，水塔会储水。在供水不足时，水塔会放出已蓄满的水。水塔只建一座并无多大用，应多建，彼此之间应用水管连接！只有多方面配合才能解决城市的用水问题。

5、废物处理（Garbage Disposal）：处理垃圾，循环再用，改善环境，减少污染。

## 五、公共和政府建筑（Place Civic/Special Bldgs）

1、警察局（Police）：减少犯罪的发生，维持治安，平息暴乱，有覆盖范围，但可用指令前往事发地点。



2、监狱（Jail）：如果没有了监狱，那么警察抓回来的犯人就没处安放，只好让他们回家了。注意：监狱应远离市区，否则会影响地皮价值。

3、消防局（Fire Station）：能迅速扑灭火警，也可预防火灾，有覆盖范围，但可用指令前往事发地点。

4、健康与教育（Health & Education）：医院（Hospital）、学校（School）、大学（College）、图书馆（Library）和博物馆（Museum）。这些建筑可以改善居民身体状况，提高教育水准，刺激人口增长。它们盖在哪里都是一样的，只要数量足够就行，如不足，它们的属性会出现红色数字（Ctrl+Mouse）。

5、公园和娱乐（Parks & Rec）：小公园（Small Park）、大公园（Large Park）、喷泉（Fountain）、池塘（Pond）、运动场（Playground）、散步道（Marina）、动物园（Zoo）、棒球场（Ballpark）。公园可以改善环境，减少污染，其他园子可以使人民快乐，刺激人口，提高地价。

6、城市标志性建筑（Landmarks）：这里收藏了数十座世界著名的建筑物（包括香港的中银大厦、巴黎铁塔、白宫、帝国大厦等），你可以随便挑选一座放在城市中，称之为城市的标志建筑。最多可盖10座，而且是免费的。

7、奖励（Rewards & Opportunities）：如果你的工作有成绩，城市人口达到一定程度时，人们就会送一些建筑给你做礼物，如市长别墅、市长雕像等。选个好地方放置它们，它们是免费的。

**六、突发事件（Emergency）**

1、 把窗口移到灾难点（Go to Disaster）

2、 空袭警告（Activate Warning Siren）

3、 派遣警察（Dispatch Police）

4、 派遣消防队（Dispatch Firefighters）

注意：如果你的城市发生火灾或暴乱，那么你就要单击此项，然后单击灾区，警队就会迅速处理，如果你不派人去，那么建筑物将会被烧毁。另外，如果你有一支警队，那么你便可同时处理两处灾区，有二支就可处理三处。

5、产生灾难（Start Disaster）：可随机发生火灾（Fire）、龙卷风（Tornado）、地震（Earthquake）、暴乱（Riot）、外星人入侵（UFO）等灾难。

**七、会议（Meet）**

只有你一个市长当然是不成的！游戏为你提供了一群高级顾问，他们的意见都十分中肯，不过都是英文。有时会有请愿者向你提出要求，有些要求你允许一些交易。你要小心，因为这些交易可以给你带来金钱，但也会带来麻烦，你可以听取顾问们的意见再作判断。

**八、调整和回顾（Adjust & Review）**

1、预算（Budget）：

这里分两个版：支出（Expenditures）和收入（Income）。其中，法令（Ordinances）：可指定各项法令，使城市安定繁荣，但可能会增加支出。邻国交易（Neighbor Deals）：你可跟邻国进行能源、水源和垃圾处理等交易，关键是建立连接（能源线、水管和道路等都要延伸到边界上，并交付 2500 块才能建立连接），而且交易的机会并不是经常有的，有些交易还会带来污染。贷款（Loans）：每次最多可借 25000，然后会每年还一定数目（包括利息），直到指定日期还清，借满十次后如第一次还没有还清就不能再借。教育（Education）、公共健康（Public Health）、火灾（Fire）、道路（Roads）、警察（Police）、公共运输（Mass Transit）这些都要投入一定的资金，否则就有大麻烦。

在收入（Income）里，居民的税率（Residential Tax Rate）、商业税率（Commercial Tax Rate）、工业税率（Industrial Tax Rate）均可调整，但不要过高，否则三者都不会获得发展，甚至发生倒退。

2、邻国（Neighbor）

3、法令（Ordinances）

4、询问（Query）：就是Ctrl+鼠标左键

5、查阅数据（View Data）：

这里有许多图标，表示了犯罪、火灾、污染等的覆盖面积，选择后再按下“Use As Map”按钮就可将右下角的小地图更改。下面还有两个图标，标出了一些指数，其中有赞成与责骂(Approval Rating)、污染（Pollution）、犯罪（Crime）、居民（Residents）、教育（Education）、健康（Health）、地价（Land Value）、交通（Traffic）、基金（Funds）、城市范围（City Size）、商业（Commerce）、工业（Industry）、失业（Unemployment）等等。



## 策略中心

**一、增加盈利策略**

1、削减开支

停止一切城市规划发展的工程——都市的区域划分和兴建工程需要大量的财政储备。当财政储备到了一个低水平时，玩家应该停止城市的所有发展工程。

减低经费——减低某些政府部门的经费是削减开支的简单快捷方法。有一点玩家必须注意的是，当一些部门缺乏足够的经费时，工作效率就会降低。如果玩家大量减低政府部门经费，会引起一些无法估计的城市问题。

废除法例——大多数条例的制定，如环境污

染，是需要大量的财政储备的。如果法例被废除，每个月的支出可大幅度的减少。玩家可以进入Ordinance Window看到现在所有的条例，并将它们废除。

2、增加收入

税收——玩家可提高税收来增加政府的收入，但需要经常留意税项是否太高，否则这会让大量居民远离你的城市。

制定法例——小部分法例可以为库房带来可观的收入。这些收入来自一小撮受法例影响的人。

向银行贷款——借贷是一种增加政府的可动用资金的简单快捷的方法。如果玩家能够审慎理财和作出明智的投资，这会为库房带来一笔可观的收入。

如果玩家有多余的食用水、电力或是处理废物的地方，应将它们售予有需要的邻近城市以赚取收入。或者，这些邻近的城市有时会要求在你所管理的城市内建发电厂和食用水等设施，你应慎重地考虑对方城市提出的条件，说不定从中你会获得一笔为数不少的收入。

## 二、疏导交通策略

即使玩家建设了一个租金便宜和环境优美的城市，如果没有完善的交通网络，新移民就不会迁移到你所管治的城市里。当你建设城市时，交通是第一个需要考虑的项目。如果玩家兴建一个不合适的交通网络系统，长期来说会引起严重问题。举一个例子来说，繁忙的商业城市自然需要一个大型的交通网络来疏导车潮，否则对城市的经济和环境会造成一定程度的损害。

交通网络系统可分为私人交通工具（如私家车）和公共交通工具（如地铁、火车和巴士）两种。大多数的居民都比较喜欢驾驶自行车，所以，如果交通网络非常发达，人民会十分愿意在你的城市里居住。但是如果你太依赖路面的交通网络，会造成严重的交通挤塞。公共的运输工具能够让道路上的私家车数目减少并使空气变得清新。事实上，一个世界的大都会当然不能缺少公共运输系统。当玩家计划建设公共运输路线时，首要考虑的因素是乘客的方便，否则居民不会使用。

其次，一些条例能让居民放弃驾驶私家车而改乘交通工具。另外，高速公路会大大提高路面的流通量。如果玩家想连贯两个不同的地区，高速公路可以说是一个不错的选择。

## 三、电力充足策略

一个没有电力的城市就不能吸引新移民。事实上，如果某些地区或建筑物长时间缺乏电力，居民就会移往别处。另外，如果缺乏可用的食用水，居民会感到焦躁和不耐烦，但反应没有前者那么激烈。所有地区都需要足够的电力来发展和兴建不同的主要设施。

没有足够电力供应的建筑物会显示信息以让玩家知道。由于发电厂会对周遭的环境造成很大的污染，所以应尽量离开住宅地区。如果城市的环境污染十分严重，玩家应考虑制定条例来减少工厂废气的排出。最后，种植树木和兴建公园可以改善周遭环境的空气污染。

## 四、废物处理策略

当城市的人口数量愈来愈多时，大量废物就开始出现。虽然有多种方法可以减少废物的产生，但不能完全清除。玩家一定要想出办法来处理废物和减少其数量。如果玩家所管理的城市没有足够的废物处理设施，居民会将垃圾抛出窗外，影响环境。

当废物屯积一段时间后，居民会生病和产生不满的情绪，最后会选择离开城市，迁移到其他地方继续生活。回收再造中心能够有效地减少大量屯积的废物。由于回收再造比废物处理的成本低，笔者建议玩家应尽快建立回收再造中心。此外，邻近地方的市长不时会与玩家商谈处理废物的事项，但必要条件是你的城市与邻近的城市有运输交通网络的贯连。废物的运输需要公路、高速公路、铁路和港口的接连。

## 五、教育领先策略

玩家让居民生活得开心是一件艰辛的工作，但当他们满意你的工作时，会给予玩家一些特别的建筑物作为奖励。在城市兴建大量的医院来治疗病人

和防止疾病的蔓延，可为居民带来健康的身体。医院需要建于四通八达的地区，最重要的是需要有足够的经费。经费不充足会减少医疗服务人员，结果，病人的照顾会受到一定程度的影响。另外，教育水平可决定城市的潜力。一个城市拥有大量受高等教育的人材，可以开展无污染、高科技的工业。如果玩家想提高城市的教育水平，可以集中教育下一代。你应该在城市内兴建足够的学校和专业学院来让每个适龄的小朋友都能接受教育。

当他们学有所成时，整个城市的教育水平会大大提高。另外，学校需要有足够的经费来有效地运作。再者，玩家不要忽略成年居民的教育需求，虽



然他们不能够提高城市的教育水平，但他们如果没有得到受教育的机会，确实会降低城市的教育水平。博物馆和图书馆有助于减慢成年居民的智慧和记忆力的衰退速度。

**六 、控制犯罪策略**

犯罪基本上在每个城市都会发生，但玩家应将它所发生的次数减到最低。高的犯罪率会降低土地的价值并让守法者不开心。你可以从几方面降低犯罪率。首先增加警察的覆盖度（兴建大量的警察局或提高警察部门的经费）和兴建监狱（如有需要的话），另外，一些条例的制定也可减低犯罪的发生。

值得注意的是，某些法例如建筑物（赌场）一样会引起犯罪的发生。其次，土地的价值愈高，犯罪率愈高。保护市民安全的消防局和警察局在经费不足的情况下，其覆盖率和工作效率会受到影响。如果监狱的数量不足，警方将被迫释放新的罪犯。所以玩家应尽量兴建足够的监狱，否则，警方的工作效率一样会降低。此外，居民当然不希望住在监狱附近，所以玩家应把监狱建于远离民居的地方。最后，当危机事故发生时，玩家可以派遣军队到肇事现场进行抢救工作。

**七、都市规划策略**

对于市长来说，出色的都市规划是一项艰辛的工作。市民会不断对你的城市规划作出评价，如果你的都市发展计划成功的话，居民会留在原地并开展其事业，否则，他们会因你的错误的规划方针而立即离开城市。你可划分不同地区来作个别用途。每一个城市都应该有三个主要不同类型的地区，分别为住宅区、工业区和商业区。因为居民只会在经过规划的地方兴建房屋和建设工商业设施。有完善的配套设施如交通运输网络和水电力供应完善的地区才能吸引新移民前来投资和居住。此外，住宅区、工业区和商业区能划分为低密度、中密度和高密度等地段。不同密度的地区能影响各种建筑物的类型。

## 工程中心

**建桥技巧**

如果是道路的桥梁，起始点必须离水边至少五格；如果是高速公路的桥梁，起始点必须离水边至少四格。拖曳鼠标时，当经过水面，Drop-Shadow 变成红色时，不要觉得奇怪，这只是让你知道桥无法只盖一半的。请不要试着盖交叉的桥，工程师不会让你干这种事。

继续将鼠标拖到另一边的岸上，并且同样至少要离岸边五格以上。如果城市的工程师认为符合建桥的条件，Drop-Shadow 就会变成蓝色的。然后放开鼠标左键。

城市工程师会告诉你造桥需要花多少的经费，并让你决定是否真的要建造。

如果一切的条件都符合，桥就造出来了。

有些桥梁需要到达某个年代才能够建造，因为它还没发明出来。

**修建港口技巧**

港口区域可以划分在海边、河边或者是可以通到河的湖边。港口的发展遵照下列的规则：

水面部分必须至少有五格的空间来发展码头，否则港口就无法发展。最窄的一边至少要有五格以上。



海岸线必须笔直。海岸线的长度至少要有五格以上。海岸线部分必须接近海平面，如果其海拔高度超过 13 公尺，港口就无法发展。港口区域必须供应水、电，并且必须是在靠近道路(或者是其他的运输系统，如铁路或地铁车站)的 6 格之内。

区域无法发展出港口的原因如下：海拔高度太高，使得码头无法建造，并且离道路太远；区域足够大，但是海岸线不是笔直的；港口前方水面部分的空间不够建造码头。

**修建隧道技巧**

当你的道路经过陡峭的山坡时，工程师会自动的询问你是否要建造隧道。隧道必须建造于第二格以上的陡坡。

工程师会报告建造隧道需要多少的经费，并让你自己决定是否要继续。

另外一件必须要注意的事情是隧道在山的另一边的出口。如果另一边的出口处没有平缓的坡度来建造道路，或许你必须要花一大笔钱来修整地形，以便建造道路。

## 密技中心

在游戏进行中按[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+[C]，在屏幕左上端会出现一个窗口，在窗口中输入以下英文语句：

- I Am Weak：建筑物、公共设施、区域规划、运输、种树、制造水源，全部不要钱啦！
- Call Cousin Vinnie：会议窗口中会出现一个人，他会给你一些钱。你可以接受也可以拒绝。
- Zyxwvu：必须先使用上一个密码，拒绝他的捐献。然后使用这个密码，奖励菜单里面就会出现一座漂亮的城堡。这个城堡很酷，并且可让土地价值飙涨，邻近的区域也会得到好处。
- Garbage In，Garbage Out：可以建所有的垃圾处理设施。
- Power To The Masses：可以建所有的电力设施。
- Water In The Desert：可以建所有的水源设施。
- Salt On：将海洋变为咸水。
- Salt Off：将海洋变为饮用水。
- Terrain One Up：升高地表一层。
- Terrain One Down：降低地表一层。
- Terrain Ten Up：升高地表十层。
- Terrain Ten Down：降低地表十层 。
- UFO Swarm：一大群不明飞行物降临你的城市。
- The Birds：更近的看城市上空的大群海鸥。
- Nerdz Rool：在你的工业区建造环保型工业。

**建造所有的建筑**

1、打开并关闭 Power Plants 菜单；

2、打开并关闭 Rewards 和 Opportunities 菜单；

3、打开并关闭 Garbage Disposal 菜单；

4、打开 Landmarks 菜单。

完成上述过程后，当你打开 Landmarks 菜单，你会发现模拟城市 3000 里的所有建筑物都是你的了。

**调用模拟城市 2000 里的音乐**

这个过程需要对文件进行修改，所以在进行前先对文件做一下备份。

使用文本编辑器对“Audio.ini”文件进行修改，该文件在/Game/Res/Sound 目录下。打开文件后找到“SimCity 200 Theme”语句，将数字“0.0.0.1”改为“0.1.0.1”，就可以了。

### 导入无限金钱

在模拟城市 2000 中创造一个新城市，并使用“More Money”秘技。当积累到足够的金钱时，保存并退出游戏。然后进入模拟城市 3000，单击“Load City”，导入刚刚在模拟城市 2000 里创造的城市，你就能如愿以偿的得到想要的金钱了。

### UFO 惊喜

单击“Start Disasters”选项，会出现一大群不明飞行物，拉响警报器直到攻击结束，然后看看发生了什么。当 UFO 消失在太空后，回到你的农场，如果运气好的话，你会发现一个惊喜。




## 攻略指引

### 一、了解目标

开始你的大亨体验时，最初会有几个剧本可供选择，每个剧本各有挑战。例如，森林开拓者（Forest Frontier）剧本一开始只提供了一块空地；沙丘（Desert Dune）剧本则是在一个原有的游乐场的基础上进一步提高。此外，每一个剧本都会有不同的游乐器。当你开始一个剧本时，你会有一个目标。这些目标各不相同，可能是提高游乐场的价值，也可能是在指定日期之前吸引某一数量的游客。

清楚地了解你的目标十分重要，有两点值得特别注意：

1、何时必须完成目标——在过山车大亨中一年大约是 90 分钟。如果只给一年的时间，那就必须动作快一点；如果有三年时间，那么你就可以对过山车进行检修和改进。

2、任务是何种性质——如果任务是吸引一定数量的游客，那么你的资金是充足的。如果目标涉及到游乐场的价值，那么你得对收支细节盯紧点儿。当你达到了目标，也就完成了剧本，更多的富有挑战性的剧本将会变得可选。你也将能拥有更多的游乐器和其他设施，使游乐节目更加丰富多彩。

### 二、铺设成功之路的序曲

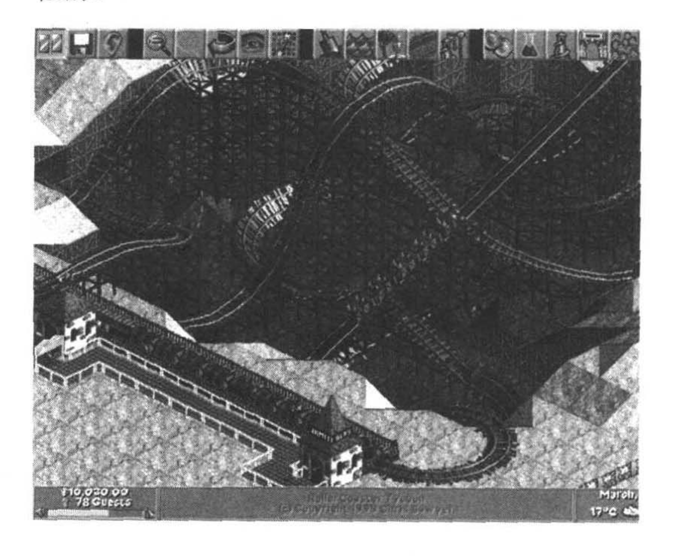
当开始一个新剧本时，很自然地你会首先想到马上建设过山车。其实不必急在一时，开始工作之前花一点时间了解你的工作环境和基本情况是值得的。首先检查一下土地的大小，以决定是随心所欲进行建设还是一点一滴地仔细规划。同时注意一下，是否有额外的土地或建设权可供你购买，这有助于将来的进一步规划发展。

其次考查一下游乐场的地形，是平坦的沙漠还是起伏的森林？地形越是多变，越需要你发挥想像力去设计；是否有适合某些游乐器的独特地形，例如，一个横越你的游乐场的山谷可以作为主干道，陡峭的岩石采石场则是建造令人尖叫的过山车俯冲轨道的最佳地点。还有，如果你所选择的剧本里已有设施，花一点时间检查游乐场的现状：若游乐场布局令你满意，则只需添加新的游乐器即可；若是糟糕透顶，就必须拆毁大部分建筑，进行重建。

最后，在最初的几个剧本中应密切注意天气状况。在某些剧本中降雨频繁，使得游客们趋于室内或地下的游乐器，那你就得建造相应的设施。

### 三、铺好路赚大钱

建造一个令游客迷惑和劳累的道路系统是很糟糕的，所以牢牢记住道路的方便直捷永远是第一位的。



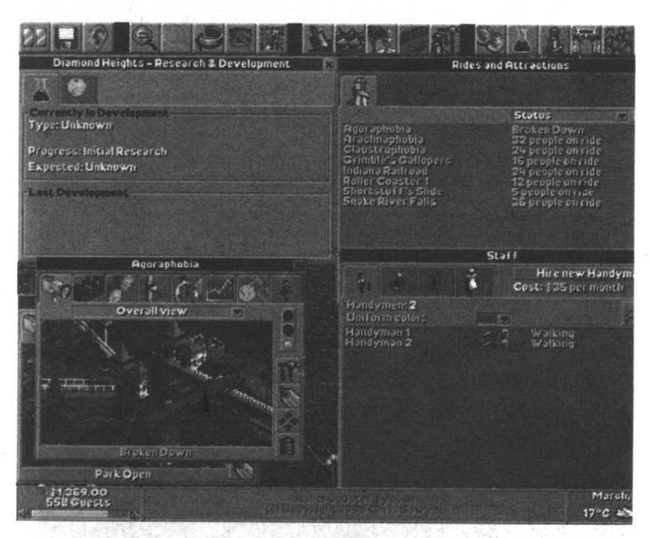
当你扩展游乐场时，首先应建造横跨建筑区域的主干道，根据游乐场的规模和该区域在游乐场总体规划中的地位（中心区带或是靠近边缘），把主干道建造成两格或三格宽，否则将来当游客增多时狭窄的道路会造成堵塞。然后再建造通往各个游乐器的1格宽的小路。

建设道路时注意给可能变得拥挤的道路留下一些空间，这样当你的道路变得十分拥挤时，你可以从容地拓宽道路，或加装单轨列车、轨道客车等交通设施，将你的游客快捷地从一处运送到另一处。

尽量把游乐器安排紧凑，使游客在游乐场内的大部分时间都在你的游乐器上度过。还有，你的游客不是花钱来散步的，所以尽量避免单向的道路，应把道路建设成网络状。记住，除了砖路之外，你还可建造天桥和隧道。

不要忘了在路边加上长椅、垃圾箱和花园以使你的游客身心愉快。特别注意应使长椅和垃圾箱在食品店和那些令人晕眩的游乐器附近。

排队栏的长度决定了可以排队等待游玩某一个游乐器的游客人数（也就是有多少人可以排队付钱）。要建造足够长的排队栏，特别是对于游乐场中的重头戏——过山车。




## 四、建设游乐器

当然，建造令人兴奋的游乐器是游戏的重点。一个成功的游乐器的关键在其特性，你的游客会从三个方面来判断游乐器的特性：兴奋度（Excitement）、强度（Intensity）和晕眩度（Nausea Factor）。每一个特性从1到10分成10级。

兴奋度：这是一个游乐器最为重要的方面。游客愿意付钱乘坐兴奋度高的游乐器，也更容易忽略设计上的瑕疵。高兴奋度产生自游玩过程中的出人意料（例如突然驶入一个黑洞）、引人入胜的主题（例如埃及狮身人面像）和变化（俯冲和急转弯）。当然某些游乐器本身的性质就决定了它不可能拥有很高的兴奋度，例如旋转木马。

强度：强度反映了游客在你的游乐器上所感受到的刺激程度。把高速度和高度上的突然变化、小半径急转以及倒转相结合是高强度的最佳配方。一个游乐器不会有过高的兴奋度的问题，但却会有因强度过高而使游客望而生畏、拒绝乘坐的情况出现。请注意，强度可高于10，但这个游乐器周围一定要安置大量的休息室！

晕眩度：简单地说，你的游客在乘坐了你的游乐器之后必须坐下。还有，晕眩度会为你的员工制造额外的工作。高晕眩度来自旋转或前后晃动，如有过多或过急的转弯的过山车，或倒转过量的游乐器。变化是生活的调味料，在过山车大亨中也是一样。你有五大类游乐器可选：交通游乐器、温和游乐器、水上游乐器、激烈游乐器以及过山车。各类游乐器均有专门的游乐场，这能使更多的游客喜欢。所以记住一定要建造一个多元化的游乐场。你可以建造一些交通型的游乐器，把你的游客们载至那些巨型的过山车附近，使游客们看清他们将要接触的游乐器，从而使他们对你的过山车产生兴趣。

记住，不同的游乐器在不同的天气情况下会产生不同的效果。过山车在雨天并不受欢迎，而室内的游乐器则因为能提供遮蔽而受到青睐。当你认为你的过山车建造技术已臻专家境界的话，你也可以把建造一个庞大而又吸引人的地下过山车视为一个挑战，进而为你的游客提供两种选择。

不断的在公园内添加游乐器是吸引游客的好办法。有轨的游乐器可由你自行设计或使用预设建造方案。使用预设方案的问题就是你必须根据它的要求来划出一定大小的土地，而且方案中轨道的支柱也有可能不符合地形。如果你仅仅是用预设方案

的话，那么你就失去了玩过山车大亨的大部分乐趣。所以建议把预设方案仅作为入门教材，而用自己独特的设计来满足游客。

建设游客们喜欢的过山车的第一步就是选一个合适的区域。确定你有足够的空间建造月台、入口和出口。千万不要把游乐器建设得离游乐场的边界或其他游乐器太近而把自己逼入死角。首先放置月台，箭头指示了游乐器的行进方向，月台的长度会影响到游乐器的载客容量，月台较长，用来载客的车辆就可以较长。

然后就可以建设轨道了。当你在建设的过程中，请牢牢记住前面提及的三个成功要素：兴奋度、强度和晕眩度。但要避免高度上的突然变化。

应巧妙地利用地形。在陡峭的山坡上来一个急速下降或在行进中安排一个游客们从未料想到的地下穿行。同时不要忘了你可以给游乐器加上一些主题，以提升兴奋度。

游乐器提速和减速必须在与地面平行和直行的轨道上进行。在你的游乐器轨道的各处增加一些这样的路段是一个不错的主意。这样你可以轻易地给那些动力不足、难以完成全程的过山车加速，或是使那些强度太高的过山车上的游客们稍稍放松一些。当轨道照相技术被开发出来的时候，一定要在你的游乐器的轨道上安装一些，你的游客乐意花一些钱看看他们自己在轨道上尖叫时的样子。

## 五、事在人为

在任何时候，你都必须雇用足够数量的雇员来照顾你的顾客，保持你的游乐场安全和漂亮。在过山车大亨中有4种员工可供雇用，每一种你都必须雇用足够的数量。拥有一个清洁安全的游乐场也是你成功的一部分。

机械师：使你的游乐器能够正常地为游客运作。除了不断地检查你的游乐器的工作情况之外，机械师还会修理出故障的游乐器。游乐园开张时你必须雇用至少一名机械师，在扩展之后还要雇用更多。不安全的游乐器绝对会使你失去尊贵的游客。

清洁工：使你的道路免受垃圾和呕吐物的侵扰，使你的草坪和花园保持美丽整洁。如果你的道路令人恶心，你的游客就会用埋怨来进行抗议，所以拥有足够的清洁工至关重要。合理安排清洁工的最佳策略就是为你的每一个员工制定工作范围，不要让他们在游乐园中到处游荡，以免将时间浪费在行走上。工作范围要覆盖游乐场的所有主要区域，也就是你的游客可能到达的地方。

保安：使汪达尔人（文化艺术破坏者）安分守己。没有足够的保护，你的游乐园会被那些不安分守己的游客破坏：诸如打坏垃圾箱、破坏路灯和砸烂长凳。在你的游乐场开张时雇用至少一名保安，当破坏现像出现时马上再雇用一批。如果你的游乐场中的某一区域特别容易受到破坏的话，给保安们一个指定的区域进行巡逻。

接待员：给你的游客们一个开心的理由。身着老虎服、大像服的接待员可以安抚那些因为过于拥挤或队伍过长而烦躁的游客。同样，开张时雇用至少一个接待员，以后酌情增加。

## 六、游客就是上帝

当游客们来到你的游乐园时，他们指望着你给他们提供从未有过的游乐经历。你给了他们刺激的游乐器和美丽的游乐场，但游客们仍有很多需求，你必须及时了解并加以解决。

首先就是休息室和大量可以吃喝休息的地方。确保休息室遍布整个游乐场，特别在食品店和令人




晕眩的游乐器附近。在上面提及的区域建设足够的长椅，使游客们有地方来享受食物或解除一些刚刚付钱买来的腰腿劳累。同时在游客们休息的地方建

设一些花园或喷泉之类，提供给游客们舒适的休息环境。

还有一些是游客们需要的：雨天需要伞，所以应该建造询问亭或纪念品店，使你的游客们能买到伞；一个气球店会给孩子们带来欢乐；游乐器上的照相设备将会让你的游客们把刺激的瞬间和美好的回忆一起带回家。

## 七、寸土寸金

每一个剧本都有不同的地形类型。有些会较容易着手进行建造，而有些则反之。不要被土地束缚住手脚，相反，使用你手边的强大工具和你的创造力让土地为你所用。

然而，在你铲平小山或是填平峡谷之前，请你考虑一下这样做是否使你失去了一个可以善加利用的有利地形，所谓“堵不如导”就是这个道理。小山的顶端是一个建造大观览车或是瞭望塔的合理地点，凹陷的深沟将给一个高速的游乐器带来高兴奋度。一个依照自然地形合理规划的游乐器将会产生比独立建设更出色的效果。当然自然地形是复杂多变的，所以适当的修正还是需要的。最为简单的就是除去树木。树木通常会为你的游乐场营造气氛，所以应仅仅除去成为建造障碍的树木，而保留其他树林，不要一下子把一个区域内的树木全部除去。在一些较为荒凉的地形上补种一些树木是绝对必要的。

你还可以这样利用土地：

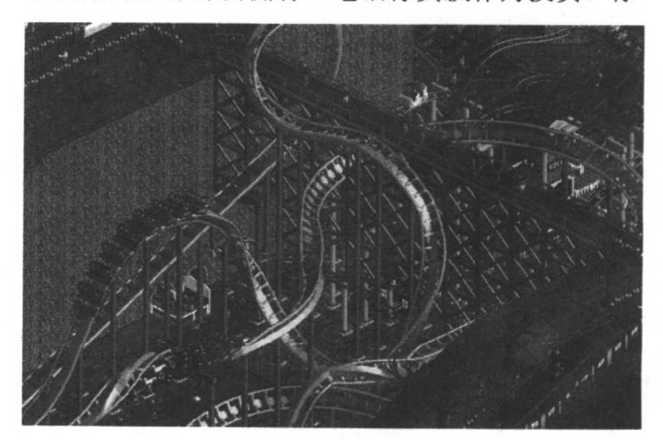
- 平整出一块平地来建月台和出入口；
- 提升一整块土地，使你的过山车或水上游乐器可以冲入一个令人兴奋的隧道；
- 降低一块土地，使其内充满水，让你的陆上过山车乘客们也能享受水上乐趣。
- 修改土地地形，使你的过山车乘客们产生“快没路啦！”的感觉。
- 将你的草地变成岩地是一种产生崎岖和主题化的外观的好办法。

在你进行大规模的土地改造之前，你的手头上一定要有大量的现金。还有，不要忘了在周围地区可能会有土地建设权等待出售。当你没有空间再求发展之时，也就是你需要购买土地之时了。最后不要忘了在你的游乐场中为你的土地增添一些修饰，例如喷泉、雕像、花园等。

## 八、理财

开游乐场同其他任何商业一样：如果你想成功的话，合理理财必不可少。

最重要的，你不能花你所不拥有的钱。每个剧本开始时，你都会拥有一笔银行贷款作为投资。你



可以提高贷款额度，但这是有上限的。一旦你花完了这笔钱的话，你将一文不名，除非产生利润、关闭游乐器或是出售它们。

使你的游乐场财源滚滚的方法就是对你的游客合理收费。达到最佳平衡状态的方法就是密切注意你的游客的动向，如果排队栏门可罗雀，那么门票就太贵了。记住，赚得少总比没得赚好。

一个基本的问题就是游乐场的门票是否收费。如果你的门票免费的话，那么园内的其他游乐器的价钱可以高一些（默认就是不收费）。如果你决定收费，那么游乐器的价格要稍低一些，有些温和的游乐器要考虑免费。

了解你的游乐园的财政状况，定期察看各种财政报告。检查收入曲线，看看你的游乐园是否出利润。这些报告同时显示了你的公园的价值，这是一个综合了你的游乐园盈利情况、游客数、游客满意度和财政平衡的数值。

你还需要一定的资金来定期展开一些市场策略，例如游乐器的优惠和免费，饮料食物的免费等等。当你的游乐园不能吸引游客时，这些市场策略总会有一些帮助的。

另一种合理投资的方法就是研究新的游乐器设施。根据你的要求，你可以花不同的钱进行研究，甚至制定研究某一领域的新产品的计划。

当你有了一定的实力之后可以开始考虑偿还贷款，这样既可节省贷款利率上的花费，也可在你需要大量投资时留有贷款余额。

## 九、倾听游客

如果游客们不开心，那么你注定要失败；如果游客们都很满意，那么你就是一名成功的过山车大亨。

游乐园的等级是评判游客满意程度的最简单的方法。游乐园的等级评分在600以上的话表示你的游客们基本满意，大部分剧本的基本目标就是至少600分以上。低于600就说明你的游乐园有不小的问题了。

幸运的是，你的游客会毫不犹豫地告诉你是什么使他们不开心。接触游客最简单的方法就是使用游客信息窗口。使用总结栏（Summerized Tab）来获得所有根据想法而归类的顾客的信息。所以你可以快速了解你的顾客们都在想些什么。

认真对待你的游客们的想法，对他们易变的需要做出快速反应。有些要求是很容易解决的，有一些则需要你发挥创造力了。时常察看这个窗口，处理排在最前面的两个问题，这也是最为严重的两个问题。

偶尔，你会发现有些问题解决不了。这时可以开启一个游客观察窗口，在游客游玩期间跟踪观察问题的症结在哪里。这样做通常能使你更为深入地了解到游客们的想法和感觉。

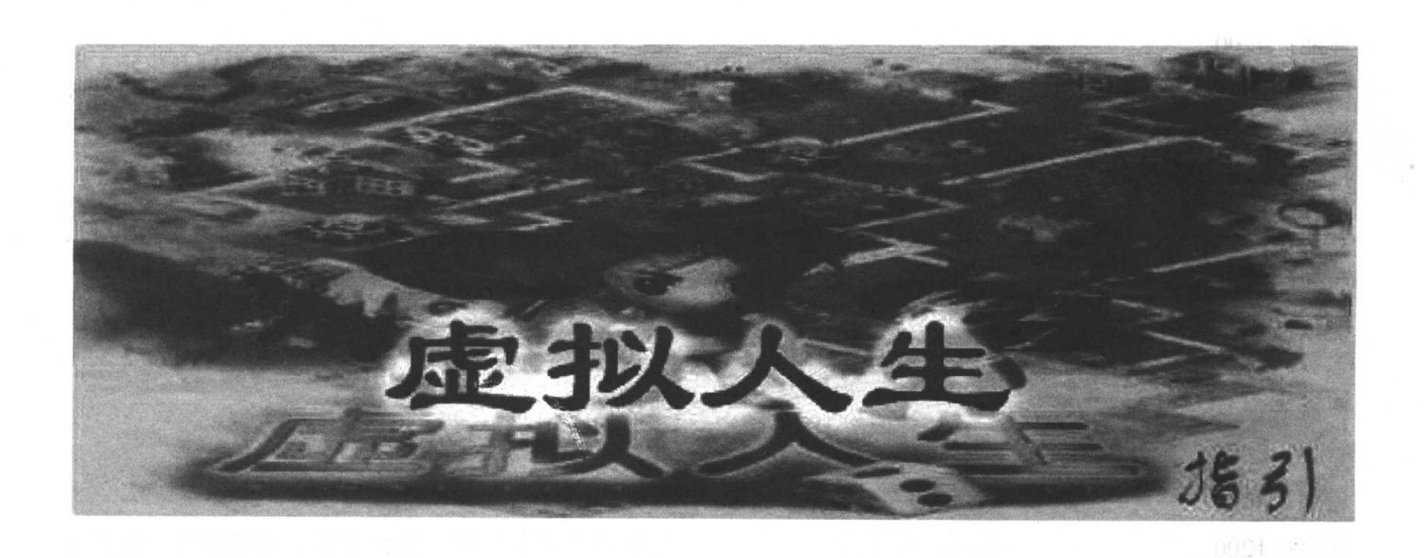
## 十、快速解决问题

如果你根据上面总结的方法来进行建设的话，那么你在这一行将会大有作为。不幸的是，无论你的游乐园是怎样的大师杰作，有些问题总会时不时地出现。迅速处理严重事故很重要，否则游客们的满意度会很快直线下降。下面是处理一些事故的方法：

车祸：首先明确车祸的原因是设计上的错误还是机械故障。如果是前者的话，立即更正错误或拆毁游乐器；如果是后者的话，那通常是坏运气在作祟。当一个游乐器老化之后，其安全性会下降，解决的办法就是提高这个游乐器的检修频率。当你决定在事故后重开这个游乐器时，游客们要花几个月时间才会愿意重新踏上这个游乐器。在这种情况下低价格会使某些游客们愿意赌一赌自己的生命。

游客们在你的游乐园内迷路：偶尔，某些单独的游客会抱怨老是迷路，这不足为虑。但当大批迷路游客抱怨时，这就是你游乐园中道路的系统性问题了。找到问题发生的地点，改建你的道路，使之便捷。记住不要造死路和分叉太多的路。

请你一定要记住，你的游乐园就像一个有机整体，需要你的精心培养，才能使之健康繁荣。




## 人物参数说明

**超人**

道德：8500



魅力：8500

体能：8500

智力：8500

薪金：10000

技能：战斗后 HP 增加 105、300、600

转职所需职业资格：首席律师、董事长、主治医师

升三级以上级别所需道具：超人能量块

职业级别名称：小飞侠、闪电侠、蝙蝠侠、霹坜游侠、超人

**囚犯**

薪金：500

技能：每次事件加奖金 800

转职所需职业资格：无

升三级以上级别所需道具：无

职业级别名称：囚犯

**公司董事长**

智力：5800

道德：5600

薪金：2700

技能：每次经过发薪格智力增加 10%、20%、40%

转职所需职业资格：经理、电脑业霸主

升三级以上级别所需道具：大哥大

职业级别名称：部门经理、总经理、董事、董事长、董事局主席

**歌手**

道德：2400

魅力：2500

薪金：1200

技能：每次战斗加道德 60、120、240

转职所需职业资格：无

升三级以上级别所需道具：CD 随身听

职业级别名称：歌厅歌手、签约歌手、当红歌星、天皇巨星

**士兵**

道德：300

体能：300

薪金：900

技能：发生事件智力加 60、120、240

转职所需职业资格：无



升三级以上级别所需道具：迷彩服

职业级别名称：中士、上尉、上校、上将、元帅

**间谍**

智力：4000

体能：4200
薪金：2400
技能：发生事件魅力加 60、120、240
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：万能手表
职业级别名称：情报员、军事间谍、情报分析员、谍报专家、情报局长

**研究生**

智力：2000
道德：2000
薪金：1200
技能：发生事件增加金钱 1000、2000、4000
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：望远镜
职业级别名称：硕士研究生、博士研究生、副教授、教授、科学院院士

**作家**

道德：3700
魅力：3800
薪金：2000
技能：发生事件体能增加 60、120、240
转职所需职业资格：科长
升三级以上级别所需道具：世界名著
职业级别名称：业余作家、杂文作家、诗歌作家、小说作家、文坛泰斗

**程序员**

智力：3600
体能：3800
薪金：1900
技能：每次经过开始格，体能增加 300、600、1200
转职所需职业资格：科学院院士
升三级以上级别所需道具：电脑
职业级别名称：初级设计员、程序员、高级程序、系统分析员、电脑业霸主

**教师**

智力：5300
魅力：5200
薪金：2400
技能：每次经过发薪格，体能增加 10%、20%、40%
转职所需职业资格：风景摄影家、小说作家
升三级以上级别所需道具：牛津辞典
职业级别名称：实习教师、教师、教导主任、校长、教育部长

**勇士**

四项参数：7000
薪金：5000
技能：战斗后经验增加 60、120、250
转职所需职业资格：银行总监、电视模特、教导主任
升三级以上级别所需道具：高能激光枪
职业级别名称：蛮力士、壮士、武士、勇士、侠士

**模特**

体能：5600
魅力：5500
薪金：2500
技能：每次发薪后道德会增加 10%、20%、40%
转职所需职业资格：超级影星、天王巨星
升三级以上级别所需道具：雷朋太阳镜（男）或比基尼泳装（女）
职业级别名称：广告模特、电视模特、时装模特、世界名模、超级名模

**旅行家**

智力：3400
体能：3400
薪金：1600
技能：每次战斗后魅力会增加 60、120、240
转职所需职业资格：赌王
升三级以上级别所需道具：指南针或小刀
职业级别名称：漫游家、旅行家、风景摄影家、探险家、地理学家

**公务员**

魅力：3300
道德：3700
薪金：1700

技能：每次游戏发奖金 1200、2400、5000
转职所需职业资格：元帅
升三级以上级别所需道具：公文包
职业级别名称：公务员、科长、处长、局长、主席

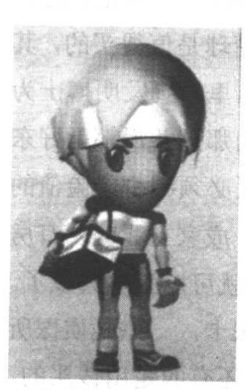
**演员**

体能：3800
魅力：3600
薪金：2100
技能：每次游戏体能增加 60、120、240
转职所需职业资格：当红歌星
升三级以上级别所需道具：戏剧面具
职业级别名称：广告演员、电视演员、电影演员、电影明星、超级影星

**记者**

道德：5200
智力：5400
薪金：2400
技能：每次经过发薪格，魅力增加 10%、20%、40%
转职所需职业资格：文坛泰斗、雕塑家
升三级以上级别所需道具：摄影机
职业级别名称：实习记者、新闻记者、专栏作家、编辑、总编辑

**运动员**



体能：350
道德：350
薪金：1000
技能：每次做完游戏后加魅力 60、120、240
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：拳击手套
职业级别名称：运动员、全省冠军、全国冠军、亚洲冠军、奥运冠军

**银行总裁**

智力：5500
魅力：5200
薪金：2300
技能：每次经过加薪格，魅力增加 10%、20%、30%
转职所需职业资格：经理、科学院院士
升三级以上级别所需道具：信用卡
职业级别名称：经理、银行总监、银行总裁、执行主席

**警察**

智力：2500
道德：2600
薪金：1500
技能：发生事件道德增加 60、120、240
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：警械
职业级别名称：实习警察、刑警、副警长、警长、警察局长

**流氓**

体能：450
魅力：450
薪金：1500
技能：每次战斗体能增加 60、120、240
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：柔道黑腰带
职业级别名称：流氓、赌徒、赌王、赌侠、赌圣

**美术设计师**

道德：600
魅力：550
薪金：1100
技能：每次战斗后加奖金 1000、2000、4000
转职所需职业资格：无
升三级以上级别所需道具：画具
职业级别名称：美工、卡通画师、油画家、雕塑家、艺术大师

**医生**

智力：5500
道德：5600
薪金：2500
技能：每次经过发薪格，HP 增加 10%、20%、40%
转职所需职业资格：教授、全国冠军

升三级以上级别所需道具：显微镜

职业级别名称：实习医生、门诊大夫、外科医师、主治医师、医学权威

**牧师**

道德：3700

魅力：3400

薪金：1800

技能：每次游戏道德增加 60、120、240

转职所需职业资格：上校

升三级以上级别所需道具：圣经

职业级别名称：传教士、牧师、神父、红衣主教、教皇

**律师**

智力：6000

魅力：5800

薪金：3000

技能：每次经过发薪格，经验增加 10%、20%、40%

转职所需职业资格：警察局长、主席

升三级以上级别所需道具：打字机

职业级别名称：实习律师、律师、大律师、首席律师、皇牌大律师



## 心　　得

一开始主角可以选择性别、血型及姓名，这里要注意的是女孩和男孩的区别。选择女孩在之后的游戏中难度要比选择男孩低一点，特别是考大学时的题目和虚拟比赛中的题目。在第一个轮回中不要忘记选择 290 回合，因为一般想打倒魔鬼要轮回三次，经历每一个职业，赚足每一分钱，所以选择 290 回合很有益，不过，如果你认为你很厉害，能一次打倒魔鬼，那么选择少一点回合也可以。游戏现在开始了，在这里我有一个小秘密，在键盘上键入 Workstar，会在银幕的下方出现小仙女功能的八个投掷数，这八个投掷数在游戏中让你有投机取巧的机会，在游戏的全过程中它是不会消失的，除非你退出重新再来，如果那样就要重新键入了。

在初中和高中的经历中，要不断积累参数值（每项参数值最高为 9999），多玩游戏，每一种游戏可以积累不同的参数值。在参数店也可以买参数。而在虚拟比赛中，获得的名次高低取决于你所积累的参数值的多少，这很关键。和小妖怪的战争可以赚很多钱，通常我是不会输给小妖怪的。战胜它其实很简单，利用每一种同花色的卡片一起打出，有时要加入加值卡一起打出，虽说也要多用防御卡，但动作快一点是能够打掉它的。

恋爱从大学开始（初中、高中时也有），恋爱是为了增加爱情参数值，99 为最高值。选一个有钱的女友，要得到女友的欢心就在回答问题时选择浪漫的答案，要得到男友的欢心就在问题的回答上投其所好，等参数值达到 99 时就结婚，一个有钱的伴侣可以给你在以后的旅程中带来很多钱。

工作的时候记得要到道具店里去买有关职业的道具，这可以在升职的时候帮你一个大忙。道具店里补充血的好东西只有满血糖球是值得买的，其次是葡萄糖液，还可以在道具店里拿到发明博士为你研制的好东西。注意发明博士那里并不都是好东西，能增加钱或增加防御同时又必须减少经验值的就不是好东西，千万别贪心啊。成家立业就要有房子，地产很赚钱的，投资三次后就可以坐享其成了。

打魔鬼一共可以得到 31 张卡，一些是侦探所奖励的英雄卡，当然越多越好，还有的是用钱买的。要多买补血卡，先加足了血再打，就好像吃饱了饭再打一样。这一次要充分利用防御卡了。

当你轮回下一次的时候，你的参数值和钱都会比第一回多，而做过的职业也会替你保留着，这样你就有机会把每个职业都做一次了，很不错吧。

在玩的过程中，我个人认为利用八个投掷数可

以满足很多要求，比如可以在参数值不够的时候找疯癫婆加值，可以在规定回合里完成侦探所要求的任务而得到奖赏，（英雄卡在打魔鬼的时候是很有用的），还可以在参数值都满足的时候跳过那些有减值危险的地方，比如心理自测题格和事件发生格。

## 秘　技

**打败大魔王的妙计**

1、小如意是最有用的，若是从她面前经过，不妨多读几次文件，有了她就可以随心所欲的走路了。另外，要尽量走得快。可以多经过起点，多拿薪水。

2、如果正好走上起点或薪水格，就可多拿一倍的钱和参数。

3、早点恋爱，多约会，早结婚，就能多拿一份薪水，这也是发家的好方法。

4、打架时尽量出同花色的牌，注意先出防御高的，再出攻击高的，尽量用一把大牌将对方解决。

5、与大魔王决战时，要多买些补血瓶(十个以上)。手中的卡片如有三张以上同色才用，否则就用终极卡片(当然你要多赚些英雄贴)。可以一口气把血瓶都吃了，大魔王的全力一击可是很惊人的。我最后是靠 15 张终极卡片和 70 多万资金勉强过关，如果差的太远就不要尝试了。

## 游戏秘籍

在游戏主菜单界面输入以下字符串以获得相应秘技功能，不用按 Enter 键即可：

Hpisok：补满血

Myexp：加 100 点经验值

Dollarok：加 10000 元金钱

Ethicok：加 100 点道德值

Addint：加 100 点智力值

Umycharm：加 100 点魅力值

Strengthhigh：加 100 点体能值

Workstar：用鼠标点中，控制行走步数

**不死金身**

先用控制行走步数的密技踏中小如意，在进入怪兽格前，在主界面直接用键盘输入 Longlife，再用小如意踏中怪兽格就可以做到与怪兽打斗不失血了（一个回合内有效）。

**自由转职**

先用控制行走步数的密技踏中小如意，进入转职格前，在主界面直接用键盘输入 Ilovework，再用小如意踏中转职格就可以自由转职了（一个回合内有效）。



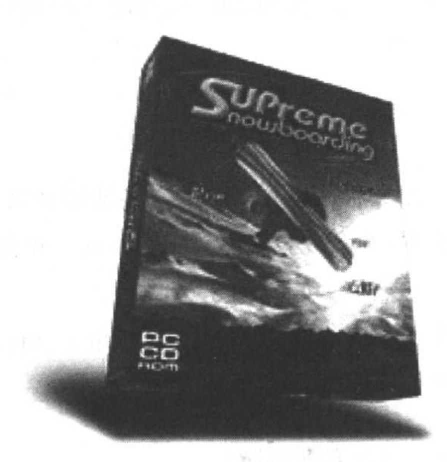
## 体育运动类

- 劲爆极限滑雪完全手册
- EA 足球经理 2000 经验手册
- FIFA 2000 上手指南
- NBA Live 2000 上手指南
- 极品飞车V保时捷之旅

体育——人类最伟大的发明之一，体育类游戏——不用出汗的体育。




以前滑雪对于我们来说可以算是一项可望而不可及的运动，但是现在不同了，即便是在炎热的夏天我们也可以享受那种飞速冲下雪山的快感了——因为 Supreme Snowboarding（劲爆极限滑雪）来了！




游戏中的光影效果一点也不亚于其他的“贵族”游戏（Quake 之类），特别是在夜间滑雪，周围忧郁的灯光再加上诡异的赛道，使你仿佛置身异域之中。

如果你将劲爆极限滑雪简单的归类为竞速类游戏，那你就错了，因为在其中我们可以体验到一项独特的感觉——花样滑雪。通过简单的几个组合键，我们几乎可以做出任何极限动作，其中的快感简直无可言喻。

## 游戏界面设置

在每次游戏开始时，都会出现一个设置界面，在这里你可以针对自己的硬件对游戏运行时的图形效果进行设置。

第一个复选框为“显示输出设置”，可能出现的选项是 DirectX6、DirectX7、Glide 3x、OpenGL、Software 等，你需要根据自己的图形卡进行选择，如果你的图形卡不支持 3D 加速，你将只能选择 Software（软件加速模式）。

第二个复选框为“图形卡设置”，你需要在这里选择你所使用的图形卡。

第三个复选框为“显示设置”，即设定游戏运行时的分辨率和相应的色彩数，你可以在供选择的显示模式中任选一种。一般来说，高的分辨率和色彩数会使游戏视觉效果更加出色，但相应要求的硬件配置也越高。

复选框下面的几个选项分别是 Fullscreen（全屏显示）、Show Intro Video（播放片头动画）、Enable Sound（启动声音），国旗代表的是游戏中显示什么语言，第一个是英语。

全部选完后按“Play!”按钮即可开始游戏。注意，只有当你确实知道你的电脑中安装了相应的驱动程序时，才可以选择使用 Glide 和 OpenGL 着色。如果选择了一个不匹配的着色设备，游戏将不会运行，而且可能会导致电脑死机。

下面是游戏中的主菜单设定：

- Arcade（街机菜单）

在街机模式中，你可以选择你所希望的比赛方式进行游戏。

- Championsip（锦标赛菜单）

从一个初级的极限滑雪运动员做起，直到最后成为雪坡上的大师。

- One Event Exhibtion（表演赛菜单）

进入半管或者空中花样赛，并争取成为这些具有难度和技巧的比赛的冠军。

- Practice（训练菜单）
  训练技巧的机会，把你的成功率提高到最大。
- Multiplayer（多人菜单）
  进入多人比赛。
- Hall Of Fame（荣誉殿堂菜单）
  这里记录着那些山脉中最好的极限滑雪运动员的名字。
- Options（选项菜单）
  设置你的游戏选项。
- Exit（退出）
  退出游戏。




## 默认键位设置

- Crsr Left（左箭头）：向左转。
- Crsr Right（右箭头）：向右转。
- Crsr Up（上箭头）：按住这个键可以提高速度。（弯腰曲身前进）。
- Shift（Shift 键）：急转弯。
- “Shift” + “Crsr Left” / “Crsr Right” / “Crsr Up” / “Crsr Down”：While In Air 当你跳跃到空中的时候，可以利用方向键和 Shift 键控制你在空中的位置。在着陆时正常的位置非常重要。
- Ctrl（Ctrl 键）：跳跃键。当你准备跳跃时按住 Ctrl 键，并在想跳跃时松开该键即可。你的角色将在 Ctrl 键松开时进行跳跃，而不是在按下时进行跳跃。按住 Ctrl 键的时间越长，跳跃力量越大，跳跃距离也越远。按下 Ctrl 键时无法进行急转弯。
- “Alt”（Alt 键）：技巧键。当你跳跃到空中时将此键同其他方向键配合使用可以做出各种各样的技巧动作。
- “Esc” 或 “Backspace” (Esc 键或 Backspace 键)：如果游戏时按 “ESC” 键，将进入游戏菜单，同时它还具备暂停游戏的作用。
- “F1”（F1 键）：游戏中共有 4 种不同的视角，按此键将在游戏进行中转到前一种视角。
- “F2”（F2 键）：游戏中共有 4 种不同的视角，按此键将在游戏进行中转到后一种视角。
- “+” & “-”（+和-键）：增加或降低重放的速度。

### Joystick（游戏手柄）

- Button 1（按键 1）：跳跃键
- Button 2（按键 2）：技巧键（同 Alt 键的作用一样）

## 游戏赛道

《劲爆极限滑雪》中的 9 条赛道分属于 3 种完全不同的环境。分别是 Alpine（阿尔卑斯山脉）、Forest（森林）和 Village（村镇）。

这些赛道被定级为 Easy（简单）、Medium（中等）和 Hard（难）3 种难度。

### Alpine（阿尔卑斯山脉）

这里全是荒芜陡峭的悬崖，而且充满着厚厚的积雪、冰洞和致命的尖锐岩石。这种环境将最大限度的考验滑雪者的技术，不仅有着困难的急锐转弯，而且容纳了几乎全部的地表类型。

### Forest（森林）

在森林环境中你将穿过狭窄的林中小路，滑过铁路轨道和冻结的河床。漂亮的阿尔卑斯山森林和河流场景将比其他环境提供给你更多的美丽自然景象。

### Village（村镇）

这里的赛道即使对于富有经验的滑雪者来说也是极具挑战性的。在这里你不需要追寻任何常规的路线。

**滑雪地面**

这些赛道都有几种不同的滑雪地面，滑雪地面的不同会影响到滑雪板的操控性和速度。

普通雪——最好的操控性和高的滑行速度。
粉末状雪——中等的操控性和中等的速度。
冰面——极差的操控性和最高的速度。
石头地面——最差的操控性和最低的速度。

## 结识我们的朋友

### AKIKO KIROSANA

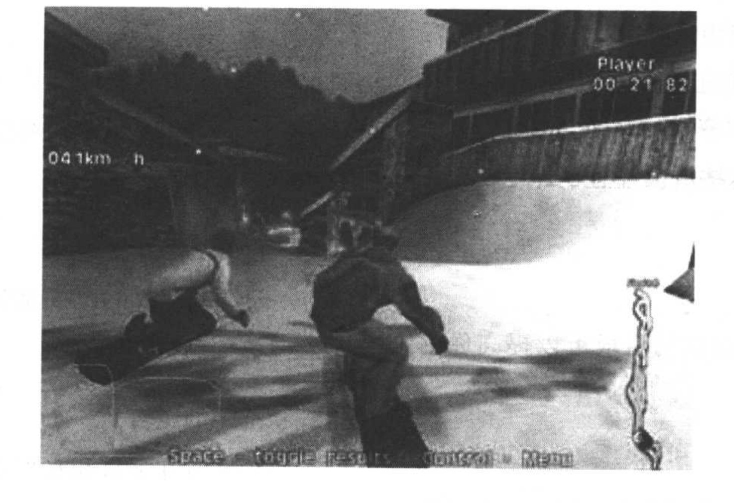
国籍：日本 性别：女

极限滑雪运动在日本的发展并没有受到日本人在高技术社会中拼命工作的态度的影响，反而这项运动为那些生活在高压社会中的日本人提供了一个能够暂时摆脱你死我活的竞争的机会。不管怎么说日本极限滑雪运动员知道如何在雪地上飞驰，他们身体轻，脑筋灵活，而且拥有各种漂亮的技术。Akiko 并不例外。无论什么样的地形、什么样的天气，她总能够表现出比大多数人都要高的技术。

### ULRIKA RENQVIST

国籍：瑞典 性别：女

当她最初投身于这项运动的时候，身无分文，睡在公共汽车站，做着初级极限滑雪者所做的事情。但是她对成为一名职业极限滑雪运动员的热情却永远没变。现在，Ulrika 已经实现了她的梦想，极限滑雪已经成为了她的全部生命。Ulrika 是一名技术非常好的极限滑雪者，尤其是滑行在她最擅长的地形，例如从陡峭的悬崖上滑下并在空中做一些漂亮的旋转。在为数不多的可以真正称之为极限滑雪者的人中，Ulrika 可以当之无愧列在最好的行列当中。




### KEITH GLINT

国籍：英国 性别：男

作为一名极限滑雪爱好者而不是职业极限滑雪者，Keith 的梦想中充满了极限滑雪的生活方式。尽管他拥有成为一名职业运动员的全部条件和技术，他却从来没想过做一名职业极限滑雪运动员。他经常说："滑雪是一种生活，但是生活却不仅仅是滑雪。" 作为一名真正的自由滑雪者，他几乎每一天都是在雪坡上度过的，无论什么样的地面，他都可以在上面以不可思议的速度滑过。

### VINCENT RENO

国籍：法国 性别：男

Vincent 曾经是一名职业体操运动员，这使他在掌握极限滑雪的技巧时几乎没有遇到任何问题。虽然 Vincent 训练极限滑雪的方式取自于体操，但他却是一个训练狂。无论是练习半管赛中的新技术动作还是进行跳起时的力量训练，他都以别人无法做到的狂热投身于其中。不知是因为他的跳起力量还是因为他所受到过的体操训练，Vincent 总能在一些情况下做出不可思议的动作，特别是在半管赛中。

### MIKE KOONITZ

国籍：美国 性别：男

Mike 不仅酷而且老练，他不仅是一名不知疲倦的狂热极限滑雪者，同时他还是一名不知疲倦的狂热极限滑冰者。由于同时具有这两种滑板技术，他把极限滑冰的各种技巧带到了雪坡上。无论是在街道上翘首前进还是在半管赛道的上空腾跃，他都表现出了未来巨星的实力。但是 Mike 毕竟太年轻了，他并不具备那些职业滑雪运动员的力量。

### KARL UNG

国籍：德国 性别：男

Karl 曾经是一名冲浪运动员，但是早在 80 年代初期当他听说到极限滑雪时，他就卖掉了冲浪板来到了山岳中。Karl 属于最早投身于这项运动的人，他是极限滑雪运动发展历史的见证者，他亲自目睹这项运动从最开始只有极少数人参加的私人爱好运动，到最后被认可为奥林匹克运动。十余年的滑雪历程，使 Karl 成为了最具经验的极限滑雪者。所以无论是行进在公园中，还是飞行在悬崖峭壁上，他都能够应付自如。

## 选择滑雪板

通常滑雪板根据脚部固定装置分为两大类：自由动作板和自由滑行板。《劲爆极限滑雪》中也是如此设定的。

### Freestyle（自由动作）

重量轻、弹性好的自由动作类滑板主要用来做那些能够想象出来的技巧性动作。通常这种滑板都比较短，有时为了更容易的控制方向和做动作还会两头翘。自由动作滑板的切面半径要比自由滑行滑板的宽，这样是为了更快更好的进行转向侧滑。

### Freeride（自由滑行）

自由滑行滑板在极限滑雪运动中称为全能滑雪板，无论是在管道、公园还是松软的雪面上，都可以用这种滑板。自由滑行滑板比自由动作滑板更长，而且更硬，这意味着这种滑板并不是在公园中疯狂滑行的第一选择。自由滑行滑板的强项表现在从陡峭的悬崖滑下时的高速度。

基于你的能力和冠军赛中的级别，将有更多不同的滑雪板可供选择。这些滑板都有 3 种主要的特性参数：

### Speed（速度）

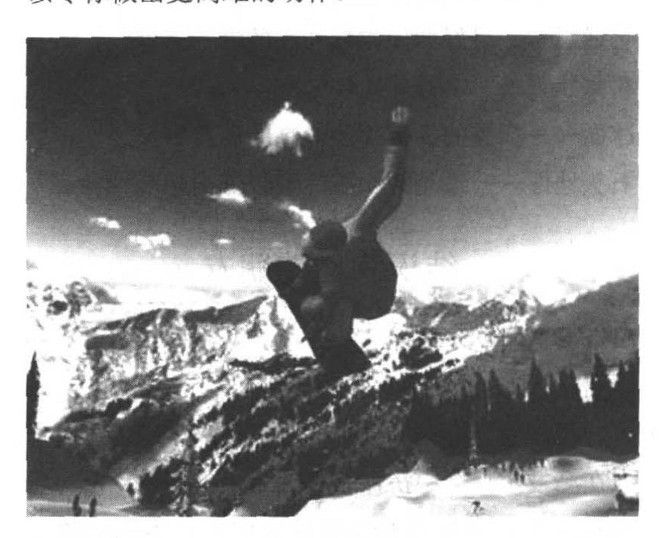
选择那些速度能力很高的滑板可以提高你的滑行速度。

### Turning（转向）

当你选择一个转向能力好的滑板时，能够更快更好的进行转向侧滑。

### Flexbility（弹性）

弹性好的滑板可以使你跳的更高，也就是说可以令你做出更高难的动作。



## 跳跃技巧

当你准备跳跃或者已经跳跃到空中的时候，可以做出各种不同的技巧动作。

一共有 4 大类不同的空中花样：

Straight Air（直跳）

Flip（空翻）

Spin（旋转）

空翻和旋转组合

### Straight Air（直跳）

只在空中做出各种抓板动作，而没有任何空翻和旋转的跳跃。

### Flip（空翻）

只有垂直方向转动的跳跃。在空翻的同时也可以做各种抓板动作。

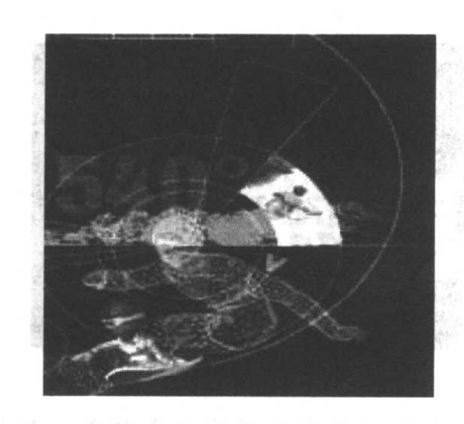
### Spin（旋转）

一种水平方向转动的跳跃技巧，同样可以在旋转时做各种抓板动作。

### 空翻和旋转的组合

一种同时在垂直和水平方向转动的技巧。

现在让我们来学习一下具体如何飞上天吧。



**准备**

按住 Ctrl 键（或者游戏手柄上的相应键）以获得最大的跳跃力量。

在按住 Ctrl 键的同时按其他方向键，可以得到相应方向的旋转力量。松开 Ctrl 键的时候就会进行跳跃，同时方向键也可以松开。

**空中**

此时可以按相应的抓板组合键在空中做抓板动作。

**着陆**

在空中按住 Ctrl 键会结束抓板或旋转等各种动作。

利用方向键调整人物在空中的位置。

**注意：如果没有按 Ctrl 键，人物会在着陆时自动结束旋转或抓板动作。**

**转动控制**

转动是一种人物在空中沿 X 轴或 X、Y 轴同时旋转的技巧，同时还可以在空中做抓板动作。

## 计分方法

当你参加如半管赛或空中表演赛这类观赏性比赛时，你的表现将被判定并打分，而最后的得分则取决于你成功做出的每一个不同的技巧性动作。

**实际评分标准**

在半管赛道或者空中花样赛道中滑行需要依靠一个实际的滑雪理论。这个理论最关键的地方就是滑雪者需要选择一条最好的路线，这条路线可以使滑雪者跳到最高点。因为要想做一些非常困难的技巧动作，就需要尽可能的跳高，但同时也意味着要冒更大的风险。

**劲爆极限滑雪中的评分标准**

《劲爆极限滑雪》中采用了与此原理类似的评分系统，这就意味着在技巧和跳跃角度之间有一个平衡。

**半管比赛中的评分标准**

半管比赛中的评分被分成了 4 项，每一项的得分范围是从 0 到 10。这 4 项分别是 Technical Merit（技巧分）、Non-Rotation（非转动部分得分）、Rotation（转动得分）和 Amplitude（跳跃高度分）。要想在半管赛中得到高分，非转动部分和转动得分很重要，因为所有不同难度的技巧都被分成了这两项。

对这 4 项评分的定义：

Non-rotation（非转动部分得分）

一个动作项，包括全部 3 大类所有在任何角度转动不超过 180° 的动作。

Rotation（转动得分）

一个动作项，包括全部 3 大类所有在任何角度转动超过 180° 的动作。

Amplitude（跳跃高度分）

全部跳跃的整体表现。

Technical merit（技巧分）

整体表现和路线的选择。

**空中花样赛的评分标准**

空中花样赛的评分被分成了 2 项，Amplitude（跳跃高度分）和 Technical Merit（技巧分）。它们的定义同半管赛评分系统一样。




EA 的 FM2000 比以前的各款足球经理游戏更接近现实，除了限制了非欧盟球员的出场人数外，还涉及到非欧盟球员的工作证问题。此外，在资金方面更是不让你为所欲为，你将会更贴切地感受到作为足球经理的酸甜苦辣。



## 基本菜单操作

运行游戏，即进入 Main Menu（游戏主菜单）。Continue：继续游戏；Start New Game：开始新游戏；Load Game：读取游戏；Save Game：保存游戏；Setting：游戏设定（可以在 3D、快速显示和快速显示并带有精彩回放这三种方式中进行选择）；Multiplayer：多人游戏；Quit to Windows：退出。

开始新游戏，首先选择联赛和球会。右边有 7 个国家或地区的的联赛可供选择，它们是 England、Germany、Italy、Spain、Scotland、France、Holland。开始游戏后你可以看到画面左上方是球队名称和会徽，下面一行小字告诉你下一场比赛的对阵情况。再下面是 Squad（阵容）：你可以在这里进行人员的调配、制定阵型。画面右上方有三个标记：Menu（菜单）、Eamail（EA 邮件）、Next（继续）。

在这三个标记下方是游戏的主菜单：分为 Coaching(教练)、Business（商业经营）和 Main Menu（主菜单）。

Coaching 包括 Team（球队管理）、Transfers（转会市场）、Tables（排行榜）、Analysis（分析）、Email（邮件）。其中后三项为 Coaching 与 Business 所共有。

Business 包括 Admin（管理）、Acount（账目）、Tables（排行榜）、Analysis（分析）、Email（邮件）。

## 关于训练

在选定队员之后，你就可以开始训练他们了。虽然游戏开始时有系统默认的训练方案，但是如果你想取得成功，必须根据具体情况组织起结构更为合理的训练方案，来提高你的球员的水平。这是你作为一名合格的足球经验理应进行的一项极其重要的工作。

在训练项目中，有以下可供选择的训练项目：

1、射门：包括近距离和远距离射门。你的球员会提高他们的准确率并且更能把握射门机会。

2、传球：将会提高传球的准确性。

3、头球：训练队员的头球技巧。

4、冲刺：有助于改善全面的健康情况和跑动情况。

5、慢跑：这是长距离的跑步训练，有助于改善健康状况和耐力。

6、控制力：培养球员的控球能力及在压力下保持场上意识和冷静的一般技巧和方法。

7、练习：是指伸展、准备动作和控制体重的基本体操，它将提高球员的耐力、力量和灵活性。(注意：它对球员的体力消耗较大) 。

8、举重训练：提高肌肉力量，改善身体状况。

9、区域防守：适应在队中所安排的位置并学会抓住转守为攻的机会。它对于防守队员和中场队员很有用，有利于提高场上意识并从根本上提高球队的精神状态。

10、盯人：提高球员阻截球的能力和场上意识。

11、铲球：提高球员在铲球中准确判断球位的能力，这也是一项艰苦的课程。

12、理疗师：有助于队员在疲劳中恢复并加强体力、减少受伤的可能性。这也有助于提高球员的精神状态。

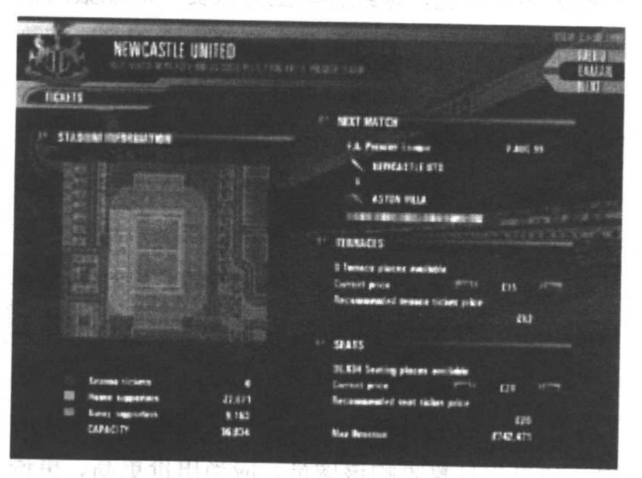
13、救球：守门员的必修课。

14、踢球：提高球员近距离和远距离踢球的准确性。

15、掷球：磨练球员近距离及远距离的掷球技巧。

16、一方五人：这种室内比赛，有助于练习短传及一对一的能力，好的精神面貌会让队伍团结一致去比赛，这是一种相当辛苦的训练。

17、训练比赛：这是室外比赛，目的在于培养并提高球员的场上意识，球队会从这个全面的能力展示中获益，但这也是相当耗费体力的课程安排。




别忘了安排好休息时间，如果你不想为你的球队制定训练日程表，可用系统默认的训练方案，不过还是自己根据实际情况制定更好。在制定训练方案时，一般应考虑以下情况。

1. 注意下场比赛的时间，据此来计划大运动量训练。

2. 在比赛时间临近，队员体力又不济的情况下，可以考虑安排放假(即无训练安排)。

3.可在周六安排理疗。

4.有目的的针对性练习。查看下场比赛对手的上场球员和阵型，确定我方出场阵型，对我方各球员作针对性训练。

## 关于阵型

在研究了各个球员、安排了一般训练日程后，就要确定下次比赛的出场阵型。

在游戏中，系统已经给出默认阵型，但默认阵型是一成不变的。因此在出阵前，要先查看有关对手的阵型情况，其次要了解对手阵型中的球员配置情况，然后再做出相应的针对性阵型和针对性人员配置。默认阵型中的上场主力队员，也不一定是最佳配置，在执教 AC 米兰队(在电脑中)时经常把作为替补队员的萨维切维奇放在边锋、前腰或自由人位置，而把连替补都不是的法国球星杜加里放在前锋位置，都有不错的收获。相对于尤文图斯队这类强队来说，AC 米兰队的左、右前卫位置一直难有适当人选，有时就把前锋巴乔改打左或右前卫。通过每次赛前精心安排的针对性阵型和球员配置，你的球队胜算可达百分之八十以上。

阵型变化是《足球经理 2000》最杰出的篇章，它集中了现代足球中几乎所有热门或冷门的阵型种类，下面是几种热门阵型：

- **2-4-4**：两个后卫看来十分冒险，但当加一个清道夫时，则后防能力将显著的提高。清道夫将在后场的两个边缘之间活动，在需要的时候参加进攻和防守。
- **4-4-2**：这是明显的防守阵型，两个前锋。如果对手也是这种阵型，则双方都难以得分，但是如果你的前锋能力更强，那么两个就足够了。
- **4-3-3**：这是防守战术适合采用的阵型。如果你的中场和前锋可以很好地配合，你将能很好的控制中场，而禁区前强大的防守力量将确保你的胜利。
- **4-2-4**：这是更加攻守平衡的阵型。关键是中场要有两位能力值较高的球员。这里，中场球

员是比赛的核心，他们要将球传入前场，并在防守时协同后卫。

- 3-5-2：这是一种富于变化的阵型，对全攻全守战术同样适用，5 个中场球员可以迅速地转变为 7 个前锋进攻或 8 个后卫防守。

各种阵型实在太多，相信你在玩过这个游戏之后，会成为一个超级阵型专家。




## 关于比赛

做好了上述赛前准备，你终于可以率队投入战斗了。为了每场比赛都不显得拖拉，EA 采用“时间压缩”技术，每场比赛 90 分钟计时，实际只用 6 分钟左右——每半场仅 3 分钟左右(不包括场间休息)。比赛时，双方得球者、射门者，都会在下方信息栏显示姓名，谁犯规，谁受黄牌警告，也显示在那里。再加上阵型是你安排的，因此，你能对场上各个位置你方球员的表现了如指掌。在半场休息时，你可进入球队菜单，查看队员的体力、士气情况，并根据上半场的具体情况，对阵型、风格、战术、倾向(包括后防、中场、进攻三个区域)进行调整，或用替补队员替换场上队员，或不做任何调整直接返回赛场。在场上，你还会看到一些其他东西，比如看台上挤满了球迷，喊声、喝采声、歌声震天，这说明今天的球票卖得好，你一定狠赚了一把；如果看台上空空荡荡，只有稀稀拉拉的几声，说明球迷寥寥无几；看台上有几处搭着悬空棚架，那是你修建超级看台的地方，当然那些地方也就没有球迷，也就等于可供销售的球票在施工期间会有所减少。

## 关于转会

在你与球员的合同到期或者有球员受伤不能上场时，你就可以到转会市场去看一看。另外，因为你是在经营一个足球俱乐部，球员也是你的一大笔财产。如果你想迅速筹集资金的话，出售几个球员也是必要的。特别是如果你手头有足够的资金，能买入大牌球星的话，那就更棒了！

在游戏开始时，资金显然匮乏，如果流动资金出现负数，不仅不能发出球员的工资，球员士气下降不卖力打球，你自己还有被解雇的危险。因此，你可进入转会市场卖掉几个你认为多余的球员(先查看球员能力分析表)。注意，从开出球员价钱到找到肯出那个价钱的买主，需要一定的时间：可能是一、两周，也可能是好几个月。所以，要出售球员就要早作准备，不然的话，当你出现财政赤字或急需大笔钱(如突然发现某球星进入转会市场)时，已经远水不救近火了。

销售多余球员不仅有一笔款项收入，而且还可以减少一笔工资支出，真是一举两得的大好事。但是，售出多少球员，还要看你所经营的俱乐部的具体情况而定。在比赛中，时而遇到红牌停赛、受伤不能上场等情况，导致有些主力队员一周或数周都不能上场。而且队员在日常生活中也会因“违规染发”、“饮酒闹事”等突发事件被停赛。所以，你还得留下足够的替补队员……你可以在进入转会市场的球员中挑选球员，也可以在未进入转会市场的球员中挑出候选者进入重点名单。在进入转会市场的球员中挑选球员时，系统默认的转会费相当于球员的身价，默认的建议工资额相当于球员目前的工资水平，默认的合同期为 36 个月。一般来说，你只给出默认值的价格，往往不会被该球员接受。所以，如果你打算收购该球员，应当出价更高、更诱人。否则，该球员可能被出价更高的俱乐部抢走。注意：据经验，用不着多给转会费，只需提高给他本人承诺的工资待遇就行了。

你在购买某个转会市场上的球员时，不会立即知道你的购买结果。要等到下一场比赛结束后，才可能得到该球员是否同意转会的消息。如果你打算在还未进入转会市场的球员中挑选出候选者，可以

将他们放入重点名单。这样一旦你所选中的球员进入转会市场，你就会被提醒，赶快去购买！另外，你还可以尝试购买还没有进入转会市场的球员，不过，这时除了要提高所承诺的工资待遇以外，还要加倍付给其所在俱乐部的转会费。大牌球星的转会费已经很高了，再提高是不划算的——你可以只提高他们的承诺工资，他们如果接受你的诱惑，便会在下一场比赛之后，向你发出对你的开价很满意的信息，但同时会以与现俱乐部关系密切不能离开为由，表示暂时不能加盟你的俱乐部并请求你保留他的位置。这样，他在合同期满成为自由人时，会直接来到你的球队。




购买大牌球星确实要花大价钱，但大牌球星给俱乐部带来的收益是不可估量的，这种交易实际上很划算。在现实生活中，明星组成的豪华阵容，往往矛盾重重，不好管理，适得其反——而在《足球经理 2000》中，你尽可组成全明星球队，纵横赛场、富甲一方。

在转会一栏中，还有借用球员：如果你并不想为一项购买球员的交易花大笔金钱，但是你又需要有人来填补你的球队中现有的空缺或增强球队实力，就可以尝试借用球员的方案。凡是借来的球员，都不需要支付巨额的转会费，只需支付给球员相当于他在当前俱乐部所挣的工资即可。但是，对方俱乐部愿不愿借又是一回事，这也要等到下一场赛事结束后才知道。注意：一般在赛季结束前，对方俱乐部是不会同意租借球员的。

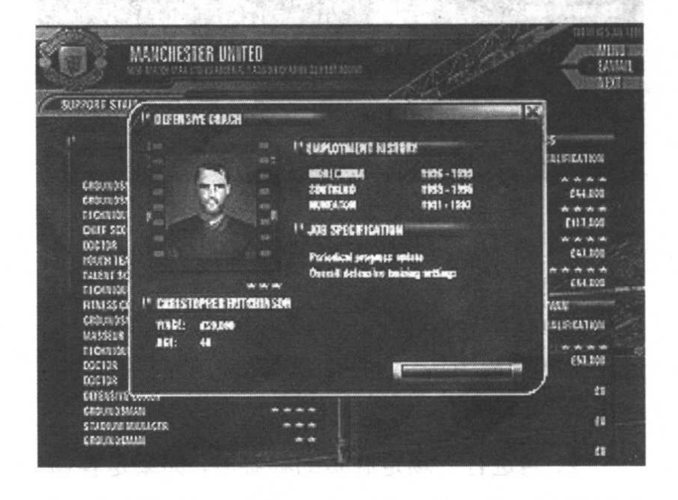
## 关于财政

在《足球经理 2000》中，你可以施展你的赚钱本领。

进入“球票”子菜单里，你可以为主场分配球票以及调整球票价格。经验表明，涨价比降价效果更好，建议你的球票主场价额都由默认的 25 英磅涨到 50 英镑一张。

在“商品”子菜单里，你可以改变进货量和卖出商品的价格——当然又是大涨价！如果你实在缺钱，可以进入“贷款”子菜单，贷款的利息为每月 0.8%。记住：当你缺少资金无力偿还贷款时，你会收到一封警告信让你进行内部整顿。你还会被给予一段时间来处理好你的贷款偿还额。如果超期还是无法偿还，你就会被赶出俱乐部。不到万不得已，最好不要贷款。

“合同”子菜单里，你可以检查并且更改与球员签订的雇佣合同——特别是你能在此为球员增加工资和延长合同期限。更改后的合同要在稍后得到当事球员同意才能生效。注意：在你延长了合同期限后，应不要忘了给球员增加工资——如不这样办的话，球员肯定不会同意你的更改。作好了这三件事，你便财源茂盛，球运亨通。加上你的教练有方，就能使你的事业蒸蒸日上。




## 关于设备

设备管理主要包括足球场场地维护和体育场建设。

首先是场地维护——即使你个人容忍你的赛场情况恶化，使比赛水平降低，但是，你可能会发现比赛已经被国际足联取消了！没有比赛就没有球票收入，长此以往，俱乐部就算完了。在球场维护

菜单中，有“每周支出”栏目，在这里可以设置每周花费在足球场上的金额，默认为 100 英镑。根据经验，每次给 600 英磅最合适。如果收到国际足联关于你的场地有问题的警告，你就要赶快在“一次性支出”栏目中，支出一大笔维护费来挽救受到威胁的主场赛事。

在图表上的绿色条表示足球场条件优越，为世界级足球场的理想环境；图表上的红色条表明足球场条件非常恶劣，主场比赛被取消，票房收入就会大跌。你可以根据这个图表来确定最适合你的足球场维护费用。其次是体育场建设，你可以新建和扩建超级座位来增加你的门票收入。不过在早期，原来超级座位的球票都销售不完，所以大可不必花这笔建设费——把多余的钱投到足球场维护方面，才是正道。




## 关于作弊

1、在比赛过程中，在球员踢过几脚球以后，或在比赛过程中按 Alt+F4 键可以以当时的比分结束比赛。

2、当进行一场定胜负的杯赛时，如果是客场，可以用第一种方法，以 0 比 0 的比分结束比赛，再踢主场，就可以挣更多的钱。

3、由于《足球经理 2000》的特殊存储方式，使得在一些重要的比赛前无法作记录的备份。可以在比赛前用 Alt+Tab 键切换到 Windows95 桌面上，然后到 FIFA Soccer Mamager\Games 目录下，将你的同名记录做备份(如发送到公文包内或拷到其他目录下)。当比赛失利时，可以退出游戏，将备份的记录拷回 FIFA Soccer Manager\Games目录下覆盖原有的记录，当再度进入游戏时就提取了比赛前的记录。

## 关于秘籍

找到游戏快捷方式，单击右键查找“属性”。在“Footballmanager2000d.exe”后输入如下命令：

- /Fastbuild777 ：3 天内完成建筑物建设
- /Alwayswin777 ：在不观看比赛的情况下总以 1 比 0 取胜
- /Alwayslose777 ：在不观看比赛的情况下总以 0 比 1 失败
- /Showstat777 ：不用 search 便可看见每个球员的属性值
- /Sacked777 ： 失去你的工作
- /Nosackwarnings777 ： 不会从 Boss 那里得到警告
- /Nolimit777 ： 没有金钱限制
- /Cash777 ： 得到更多的现金

然后单击“确定”，开始游戏。




在足球技术日益发展的今天，一款足球游戏是否能跟得上这种变化，就成为它能否成功的关键。在这一点上，FIFA2000 无疑是成功的，不仅继承了前作中的造位(防守时按 Alt 键)和围抢(防守时按 Shift 或 Ctrl 键)的战术，此番更加入了具有鲜明现代足球特点的直传身后球(进攻时按 Q 键)和护球进攻（按 E 键）技术。另外细心的玩家一定发现了，游戏中的阵型和战斗编辑比以前复杂了许多，游戏者不仅可以编排队伍的阵型和球员的站位，而且可以对球队的战术(Stratgy)进行细致入微的安排，其中包括进攻战术(Atlacking Style)。当然玩家设置好了各种战术，必须在比赛中加以实施才能发挥其应有的威力。说到这，大家一定发现了，游戏中的多个键的功能与以前有了一些不同，的确 FIFA2000 中去掉了前作中比较繁琐的组合键操作，并加入了一些新功能。

初玩游戏，玩家一定会为游戏的画面所震撼，的确这次改进的图像引擎使游戏在画面质量上有了很大提高，看看场边的观众欢呼雀跃的样子，看看球员进球后各异的面部表情，你就不能不为 EA Sports 工作人员的出色工作叫好！

## 操作指引

**基本键：**

A——铲球；

S——切换球员、传球；

D——开大脚；

W——加速；

方向键——移动选中球员；

空格——比赛中实时切换队形。

**进攻时：**

A——铲球；

S——传球；

D——抢断；

W——加速。

**射门时：**

A——铲射；

S——推射、打地滚球（面对守门员时尤其有效，打球门死角）；

D——大力射门、抽射、头球、凌空倒勾。

**防守时：**

A——铲断；

D——贴身抢断；

W——加速。

**守门员抱球时：**

Q——脱手；

A——手抛球；

S——大脚开球（距离稍近）；

D——大脚开球（距离稍远）。

**发球门球时：**

A、W、D——开球；

S——调整开球力度。

**组合键：**

Alt+A、S、D——转身勾球过人；

Ctrl+A、S、D——晃动过人（假动作）。

**其他：**

F1、F2、F3、F4——切换视角；

F5——球队管理；

F6——重放，精彩入球存储；

F7——比赛参数（包括参数分析、察看射手榜和犯规情况）；

F8——设置；

F9——选择所要控制的球队；

F12——退出。

**进攻时：**

E——护球；

Ctrl(按一下后马上松开)——挑球；

Ctrl(按着不动，2 秒后松开)——晃动过人(与FIFA99 的 Ctrl+S 相似)；

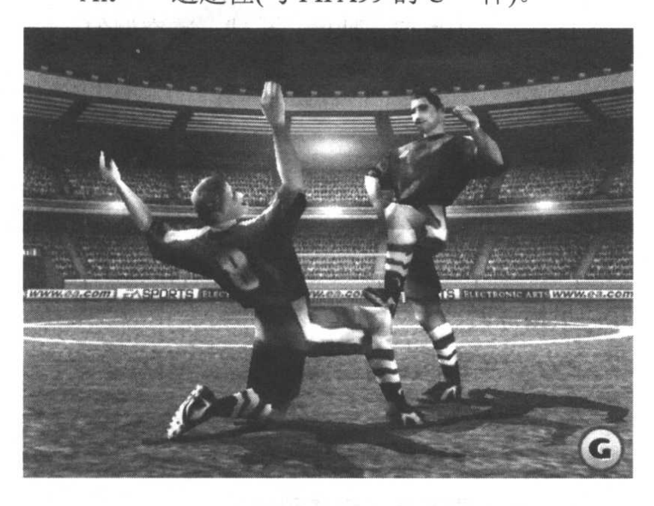
Alt(按一下后马上松开)——转身勾球过人；

Alt(按着不动，2 秒后松开)——晃动过人(与Ctrl 的晃动方向相反)。

**防守时：**

Ctrl——左右夹击(与 FIFA99 的 V 一样)；

Alt——造越位(与 FIFA99 的 C 一样)。



## 自定义数值

在季赛(Season)这一选项中，玩家要带领自己的队伍同时打联赛和杯赛。在屏幕下的一排圆按钮中的自定义(Customise)选项中，可以编辑球员、队衣和转会球员。注意，这回球员的能力值可以任你修改。

每个球员有 11 项数值：

Fitness（意识）；

Speed（速度）；

Shooting（射门）；

Passing（过人）；

Strength（力量）；

Heading（头球）；

Ballcontrd（控球）；

Tackling（铲球）；

GK Skills（门将技巧）；

GK Positioning（门将选位）；

GK Aggression（门将助攻）。

每项最小值为 7，最大值为 77。

不过游戏只允许修改 8 项数值。对于门将不能修改 Heading（头球）、Ballcontrd（控球）、Tackling（铲球）的属性值。对于其他球员不能修改 GK Skills（门将技巧）GK Positioning（门将选位）GK Aggression（门将助攻）的属性值。所以，修改后的数值一般在 63~68 之间。

## 经验必杀技

**必杀技一：关于用 360° 旋转过人**

首先，控制球员向一个方向跑（譬如向东北方），忽然变为向西北方，在此同时用 360° 转身，这是一个用来摆脱讨厌的后卫的很好的方法，在控球者比较慢时特别有用！可用于职业级和世界级。

**必杀技二：任意球的踢法**

当你想用任意球破门时，首先你不要想着像贝克汉姆那样直接绕过人墙得分，那实在太难了，可以分步进行。你把球挑给那个最接近龙门的队友，做个 360° 转身，再射门。这个方法有 90%的成功率，10%的机会会给守门员没收或给后卫破坏。

一个非直接任意球有时也很有用，你把球传给在右前方的队友，你的队友第一时间传回来，再射门，很多时候你会使守门员很惊讶地看着球飞进球门或中柱弹出。

**必杀技三：造越位**

当对方守门员准备开龙门球时，按 Alt 键造越位，当他是开给中场或是前锋时，他们就很容易掉

进越卫陷阱。不过事先提醒你，这也容易使对方的人形成单刀。

**必杀技四：假动作**

当你用长传（E+A）或普通的传球时（不是任意时候都行），按一下 Ctrl 键，球员会假装停球而实际让球飞过，接着跟球跑，而对方后卫就会被你迷惑而不知所措！




**必杀技五：推射**

当你带球进入禁区时，对方守门员会跑出来拿球，你可以用推射（按 S 键或 Q 键）进球（这比大力射门更能有效得分，大力射门往往容易被守门员扑到）。

**必杀技六：反败为胜**

当你在打联赛，某场球很难赢时，你可以改变战术，变盯人为区域防守，你会发现对方现在非常容易对付！

**必杀技七：开龙门球**

当守门员准备开龙门球时，先按 Q 键把球放到地上，再按 A 键，你会发现球开得又远又快！

**必杀技八：得分好方法**

采用 433 阵型，并用清道夫。把球回传到清道夫脚下，按 Q 键传给左（右）后卫，再按 Q 键传给左（右）中场，按 Q 键传给左（右）前锋，前锋骗过后卫在接近底线时按 A 键传中，如果你的中锋够强壮并且头球好，100%能得分！

**必杀技九：角球战术**

发角球时，最好要有个人（头上有标记的）站在前点，如果没有，按 Space 键，你的队员（头上有标记的）跑位，当跑到前点时，按队员头上标记的键，然后按住 D 键，90%的机会会头球得分！

**必杀技十：防守战术**

防守时尽量采用 D 键保守防守，少用 A 键这样的进攻性防守，除非到了非要得到球时（对方到了禁区），否则容易给对方晃过形成单刀。当用 A 键铲球时，要瞄准球，以免造成犯规。当前面有很多人时，解围要用 D 键或 A 键，不然易被人截住球！

## 联机对战手册

在未联机之前，首先和对方谈妥是打电话给对方还是等候对方的电话。然后便进入 FIFA2000。

在 FIFA2000 的主选单中选择 Multiplayer，然后你会看见四个项目，分别为 Machine Name、Network、Modem 及 Serial，在 Machine Name 中设定你想显示给对方的名字，然后选 Modem，选择完毕，便会进入另一个画面，画面的左面为 Name 及 Phone Number，而最上方则是 Modem Type，这时候你必须选择正确的 Modem Type。

如果你是打给对方的联机对战的话，便要输入对方的 Phone Number 以及名字（名字稍后才设定亦可），然后按 Save Directory，保存完后，便按 Dial 等候对方。




在这时候，等候的一方便需要按 Wait For Call

等候，直至拨通。

以上的步骤成功后便可以联机对战，与此同时，画面的左下角会有一个小窗口来互传信息，而之前负责打电话的一方便负责操作画面。

如果在打电话给对方或正在等候对方来电时等了很久也不能接通，可能是因为：

1.双方都同时按了 Dial 或 Wait For Call。

2.其中一方选择了错误的 Modem Type（一般都是 Standard Modem）。

3.其中一方的调制解调器发生故障。

4.对方根本未准备好，再拨给对方一次或再 Wait For Call 一遍。

## 选项菜单秘技

MOMONEY = 无限资金

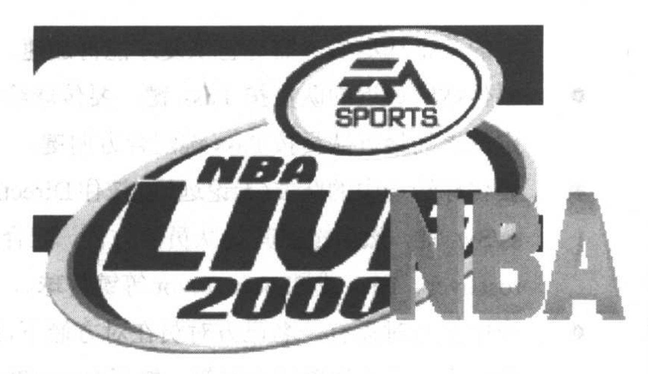
HOOLIGAN = 附加队

BURNABY = EAC Pitch

SIZZLE = 闪电模式

DIZZY = 异形模式

LIGHTSOUT = 发光（Glow）模式




# NBA Live 2000 上手指南

## 游戏背景

随着迈克尔·乔丹(Michael Jordan)与电子业界（Electronic Arts）正式签约，允许《NBA Live 2000》使用具有无穷魅力的飞人形象，所有喜爱篮球游戏的玩家终于有机会在游戏中一睹飞人前辈的风采了。而这一消息也轰动了整个游戏界，因为迄今为止还没有一家游戏公司能做到这一点，因此世界上最棒的运动类游戏制作公司 EA Sports 在世纪末成为了万众瞩目的焦点。而为了能回报长期以来支持它的玩家，EA Sports 特地在世纪末推出这款本世纪最棒的篮球游戏——《NBA Live 2000》。

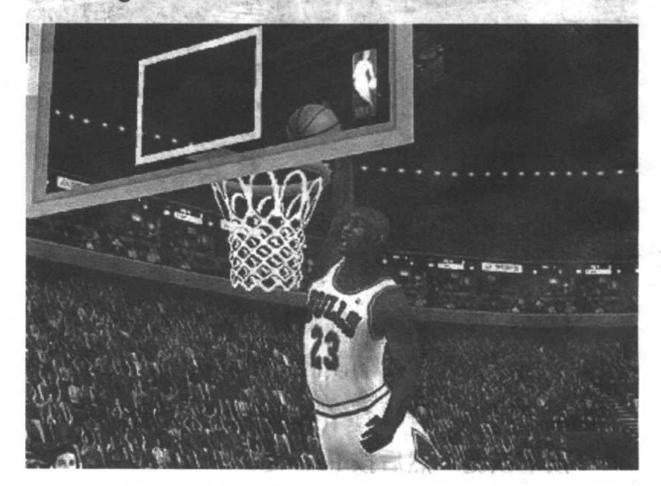



## 完全操作手册

NBA2000 推荐使用 10 键手柄进行游戏，例如微软的 Side Winder 或 Creative 的 Copra，玩家可以根据自己的实际情况自行配置按键，开始比赛后在 Controler Setup 里可以设定按键。下面介绍各功能键的作用，大家可以到该选项内对照。

**基本操作：**

- Up：上
- Down：下
- Left：左
- Right：右



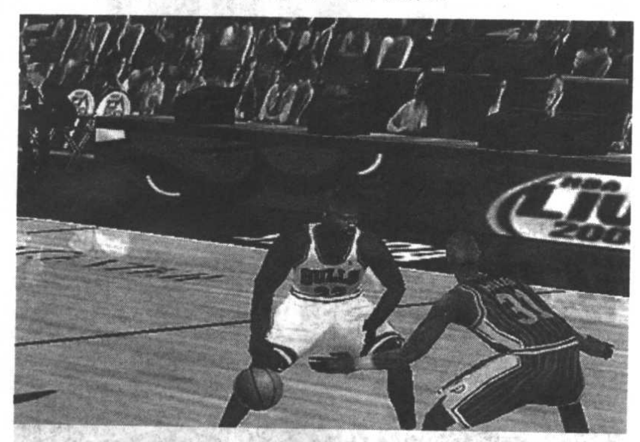
- DirectPass/Sw：显示各球员状态，进行切换队员，利用该键分别配合前 4 个键来传球或切换指定队员，如：先按下 DirectPass 然后按下 Crossover、Pass、Shoot、Pivot，可以切换到指定队员。
- Turbo：加速。
- Playcalling：呼叫战术模式。该键配合其他键可以选择战术(战术需到游戏中的 Strategy Menu 中设定)，单击该键则是呼叫队友掩护阻挡。
- Pause Game：暂停游戏。

**进攻时：**

- Pass：传球(用方向键决定传球路线)。
- Shoot：投篮(按住起跳，在最高处放开即出手投篮)，若位置合适，会有扣篮和上篮等动作。
- Pivot：单打(按住该键挤靠对手运球，然后单击该键结合方向键转身过人，或按投篮键投篮)，无球时则是命令我方持球的队员传球给

你(玩家采用了选定一名队员游戏时有效)，若此时对方持球则是跳起争前场篮板。

- Crossover：运球过人，如无球时则是命令我方持球的电脑队员投篮(玩家选定一名队员时有效),若此时对方持球则为犯规。



- DirectShoot：组合投篮。组合键：1、强迫上篮：按下该键，然后按 Crossover 键。2、勾手投篮：按下该键，然后按 Pivot 键。3、在篮下强行扣篮：按下该键，然后按 Shoot 键。4、空中接力：必须有一名己方队员在对方篮下，按下该键，然后按 Pass 键。
- Fake：假动作过人

防守时：

- Steal：盗球。
- Jump：跳起，该键主要是起到盖帽和抢后场篮板的作用。
- Switch：切换操纵队员(必须不是选定操纵一名队员)。
- Hand Check：犯规推人，加 Turbo 键则是严重犯规推人。
- Face Up：防守时张开双手阻挡对方。
- Last Man Back：防守时切换到距本方球篮最近的球员，在防对方快攻时是必要的。

操作提示：

- 运球过人时让球换手：按一下 Crossover 键。
- 运球时转身过人：快速按一下 Pivot 键。
- 进攻控球时按住 Pivot 键,然后按方向键向前挤靠移动，可形成单打。
- 奔跑时按 Turbo 键可加速跑，但当球员状态栏下的蓝带耗尽后，需等它恢复才能再加速。
- 要传球给最近的队员按 Pass 键，要传球给指定位置的最近队员按 Pass 键配合方向键。
- 要传球给场中的队友(无论远近),按住 DirectPass/Sw 键，然后按照其他队员的方位，配合 Crossover、Pass 或 Shoot、Pivot 等键传球。
- 空中接力时需有一名己方对员在对方篮下，路线清晰，并且位置适合扣篮，按下 DirectShoot 键，然后按 Pass 键就会自动空中接力。空中接力时的成功与否与两名队员的指数、扣篮队员的位置、游戏的风格是模拟模式（Simulation）还是街头模式（Arcade）以及游戏的难度有关。另外，如果位置合适，普通的传球也可以形成空中接力。
- 正确的投篮姿势：投篮时先按住 Shoot 键，起跳到达最高点时释放该键投篮。
- 在投篮时先按住 Shoot 键起跳，在空中释放 Shoot 键前按一下 Pass 键，则变成空中传球。
- 做投篮的假动作：快速按一下 Shoot 键(即按一下该键，马上释放)。
- 站定后，按住 Fake 键，然后用方向键做移动步伐的假动作。
- 假动作传球：按住 Fake 键，然后按 Pass 键做假动作传球。
- 争前场篮板按 Pivot 键起跳，争后场篮板按 Jump 键起跳。
- 防守时要切换到篮框和篮球之间的队员按 Switch 键，要切换到离球最近的指定位置的队员按 Switch 键配合方向键。



- 要切换到场中的队友(无论远近),按住 DirectPa

ss/Sw 键，然后按照其他队员的方位，配合 Crossover、Pass 或 Shoot、Pivot 等键切换.

- 要切换到离篮框最近的队员按 DirectShoot 键。

## 游戏秘技

**Power Dunks：**

在主选单输入密技，成功后可听到音效。

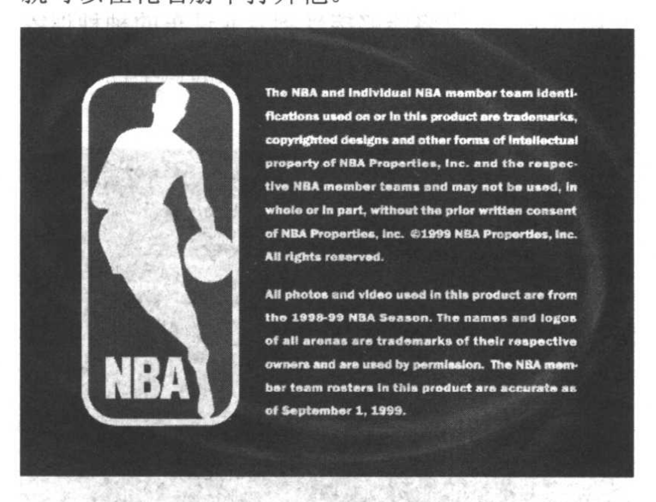
在主菜单输入"Redrover" —Redrover = 强力灌篮。

**迈克尔・乔丹（Michael Jordan）：**

在明星赛模式下只要一对一击败乔丹就可以在后面的赛事中使用乔丹了。

**Isaiah Thomas：**

在明星赛模式下，一场游戏获得 15 个 3 分球，就可以在花名册中打开他。



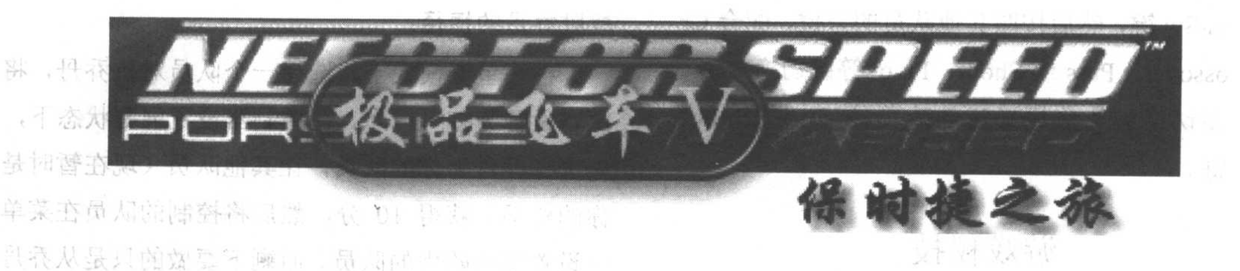

**战胜乔丹的捷径：**

在明星赛模式下，选择一个队员对抗乔丹，将比赛设置为打 11 分。在控制器设置屏幕状态下，先选择乔丹为你的队员，让其他队员（现在暂时是你的对手）获得 10 分，然后将控制的队员在菜单中设置回开始用的队员。而剩下要做的只是从乔丹手里夺 1 分。

**出现隐藏球队：**

在主画面选择 ROSTERS，然后在下拉菜单选择 CUSTOM TEAM，在为球队命名时输入以下任一队名，就会出现隐藏球队：

EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
Hitmen Rebounds
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters




## 游戏背景

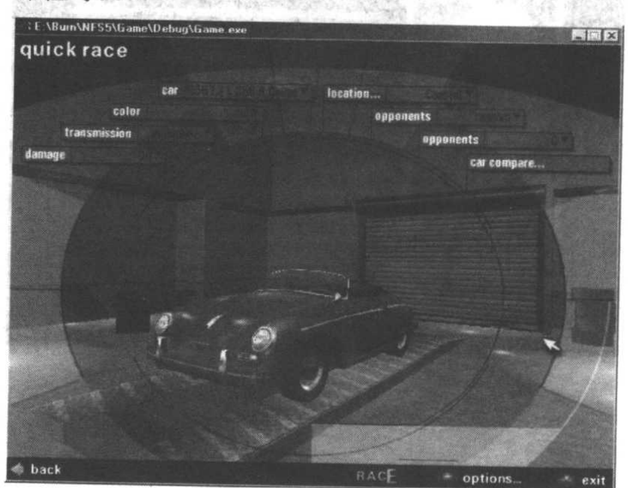
对许多车迷来说，保时捷(Porsche)意味着一个梦想，花花绿绿的汽摩画报上，它是上镜率最高的车型之一，那独有的盾形标志也成为了名车中的图形。你是保时捷的狂热爱好者吗？那好，在《保时捷世界》游戏中，这款高贵的品牌真是可以“让你一次爱个够”。一部赛车游戏中只有一家厂商的车型可选，这种情况恐怕有史以来还未曾出现过，EA的产品部经理 Peter Royea 是这样解释他们的决定的：“我们希望《保时捷世界》能够为你带来一次全新且感受不同的《极品飞车》的体验，制作一部反映汽车工业真实历史沿革及一个著名公司五十年辉煌成就的游戏的确令人神往。”事实上，这样做使游戏由以前的横向风格变为了纵向风格，把焦点集中在一个公司的一种车型，代替千篇一律的群车竞技场面，使玩家得以真正完完整整的了解这个公司、这款梦幻名车和它辉煌的发展史。

## 游戏模式

《保时捷世界》包括三种游戏模式：快速竞赛、保时捷发展史和试车手。



“快速竞赛模式”分为两类，一类是专门针对爱好纯粹竞速、竞赛的人设计的单人竞速、死斗模式、接力赛、抢旗子、计时赛和耐力赛。第二类则为加强型的生涯模式，在这个模式下，玩家将会体会到比前一代更深入的车手生涯！玩家面对的不再是过去将一连串单人竞速勉强凑成一个生涯模式的情况，相反，玩家除了要面对竞争激烈的赛程外，更需要灵活运用赛车赚取的奖金来维修车辆、改装车辆甚至换购车辆等。而最特殊的是，这些跟玩家一起征战的爱车们，会随着时间和经历的大小车赛中累积的名次，增加或减少它的价值。同时，在这个模式下，玩家将能够接受到专业试车的种种训练课程（例如 360° 回转这类高难度的试车性能项目课程等）。




“保时捷发展史”在一部游戏中出现就比较新鲜了。顾名思义，在这个模式下玩家可以顺序驾驶保时捷五十年历史中所有车型，包括最早的老爷车和最新式的流线型概念车，制作者的意图是让玩家真正感受保时捷。当你顺利通过整个发展史模式后，还会进入隐藏关卡。在发展史模式中玩家能够随意购买保时捷汽车，好在游戏时间跨度长达五十年，你不妨使用一点诀窍(或者说作弊手段)，比如低价购买一辆新车，三十年后再卖掉，就可以小赚

一笔。

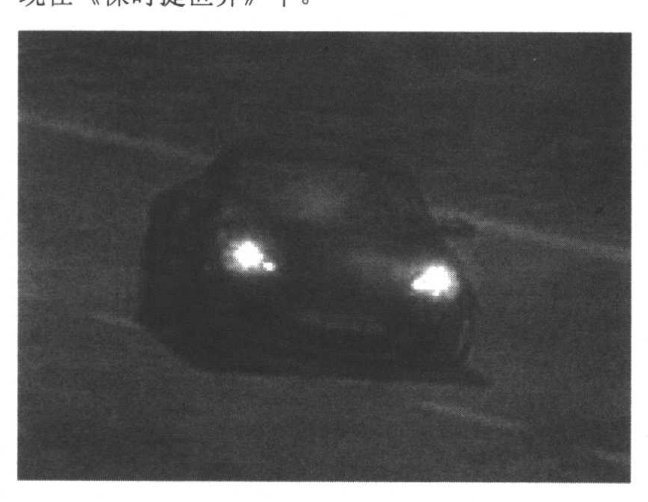
“试车手”更是闻所未闻的全新模式，在其中玩家扮演一位保时捷试车手，在每个关卡中接受形形色色的试车任务，地点从城市街道到专用赛道都有。想在高速公路上体验200英里/小时的感觉吗？去做试车手好了。

《保时捷世界》最多允许8位玩家通过Modem或者局域网来较量，上一代游戏中连线的一些小问题被修正，再无后顾之忧。EA相关网站仍然随时提供最新车型供下载，玩家自己的小发明也在支持之列，可能还会比以前更好些。应当说，这部《极品飞车》从任何角度来看都非常出色，不管是采用了最新最棒的引擎或是独树一帜只宣传一个品牌都是这样。所有保时捷汽车的忠实拥护者通过它可以了解自己“偶像”五十年的风雨沧桑。

## 高级驾驶课程

不愧为NEED FOR SPEED的最新一代！除了操控真实以外，能够支持Drift的驾驶方式成为《保时捷世界》的最大特色！

以往只能在日本的PS赛车游戏中才能体验的Drift（车身漂移，俗称‘甩尾’）竟然奇迹般地出现在《保时捷世界》中。



**课程一：转弯的力学原理**

这个课程是解释转弯的力学原理，我们向前加速时会产生一股横向加速力，而所谓甩头便是因为纵向加速力大于横向加速力（即向心力），令我们不能入弯。而当横向加速力大于纵向加速力时，甩尾的情况又会出现。因而具有一副好的悬挂系统的车身，其中的一个主要作用就是可以抵消一部分横向或者纵向加速力，使得我们高速入弯时仍可保持车身的稳定。把原理弄懂之后就好办了。

**课程二：避开障碍物**

当行车的时候前面突然遇到障碍物，很多司机的自然反应就是立刻大力刹车。但你要知道这会使车子不能转向，反而是直线向障碍物滑行。但与其刹车，倒不如先大力踩一脚刹车，然后再让汽车自己慢走。由于车轮没有锁死，这时我们便可以控制汽车，然后再避开前面的障碍物也不迟。

**课程三：手刹打滑法**

令汽车打滑有时是迫不得已。在直路要汽车打滑便需借助车身的摇摆和手刹的配合。而用手刹时需紧按手刹上的保险，方便随时按下保险和松开手刹继续行车。要令汽车在直路打滑，首先要左右扭转方向盘，令汽车失去平衡和减少抓着力，这是预备动作，车子这时处于打滑的临界状态。之后到第三次扭转方向盘的时候立即拉手刹。

**课程四：“走佬”秘技**

这是贼人逃走时常用的伎俩。当前面有警车拦路时，唯一逃走的方法是立即掉头，这便需要即时180°旋转。

方法是首先制动汽车，然后入后档，踩油门，倒车。在自己认为足够时，就扭转方向盘，踩离合，并大力踩刹车。这时后轮便起着一个轴心的作用；而车头则会转180°指向你所扭的方向。

这时汽车便可以很快掉了头，逃之夭夭！

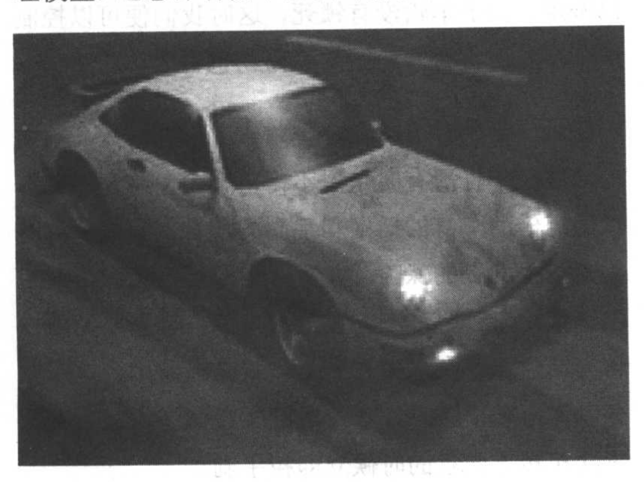
## 玩后感

《保时捷世界》的画质有大的飞跃。改进后的《保时捷世界》更加接近世嘉拉力2，而赛车的特性则倾向于PS上的Gran Turismo。看来日本的赛车游戏还是颇为成功的！在车身的损毁方面，做得比NFS：HS要真实得多。撞车并不会随便地把玻璃撞碎，车身的损毁也做得恰到好处。

《极品飞车》的一些老传统也流传到了《保时

捷世界》这里，如画面虽然有了较大改善，但赛道风格基本保持了老样子。游戏提供了九个直道和三个环形赛道，其中包含《极品飞车》系列独有的地形效果，如多路线选择、交叉路线以及斜坡等等，都延续下来，并且看起来更加漂亮，特别是在高速公路上疾驰时，光线的明暗变化体现在车身上的细节非常清楚合理。而《孤注一掷》虽然对光影效果非常重视，但有点过于夸张，反而显得虚假。

画面方面值得一提的革新是加入了一个4点物理模型，这意味着赛车的损坏情况在《保时捷世界》



中表现得将比以前真实许多。引擎允许通过不同位置的点及不同形式的纹理来表现车体的破坏部分。另一个较为主要的变化是车内环境也全部用多边形即时演算形成。这听起来没什么，但细想一下肯定会让你兴奋：现在透过新视角，甚至能模拟头部在车变速或转弯时的轻微移动，使环境真实感几乎达到完美。比如车急速转过时，透过车窗看到的景色要比正常景色略微有些扭曲，特别是你正通过山峦时，一瞥之下它仿佛从上面“压”了下来，真有种不由自主的紧张。无疑，每个人都在追求着这样的驾驶体验，游戏商也为此想了不少办法，这次的手法或许就是较完美的解决方案。

## 秘技

获得所有车辆：

以“Allporsche”作为你的名字就可。



# 街机对战类

- 拳王出招全表
- 饿狼传说出招全表
- 真侍魂出招总表

《街霸》系列一直是街机上的经典之作，而如今《KOF》等正在续写着经典。




## 普通出招介绍

A：代表轻拳

B：代表轻腿

C：代表重拳

D：代表重腿

前冲：→→ 后退：←←

小跳跃：向上方短按↖或↑或↗

中跳跃：冲刺中按↖或↑或↗

大跳跃：冲刺中按住↖或↗

防卫并紧急回避前方：防卫中→ +AB 按（消耗能量）

防卫并紧急回避后方：防卫中← +AB 同时按（消耗能量）

特殊攻击：CD 同时按

防卫并特殊攻击：防卫中 CD 同时按（消耗能量）

防卫弹开：给与防卫中的对手一定时间的连续攻击

投技：前行靠近对方→ +C

撞击：迅速前行，A+B+C 同时按

受身：倒地前按 AB 同时按

STRIKER 系统：BC 同时按“可得到同伴的帮助”

闪避移动向前（向后）：→或← +AB 同时按，可在闪避的状况下前进攻击

反击模式：ABC 同时按，体力红色时可无限制使用超必杀、必杀技

装甲模式：BCD 同时按，体力黄色时防卫超必杀不减血，受到攻击不后退，可移动攻击

挑拔对手：START 键

## 个人出招介绍

### K

投技

投 1：接近 →或← +C

投 2：接近 →或← +D

特殊技

特殊技 1：→ +A

特殊技 2：→ +B

必杀技

必杀技 1：↓↘→ +A 或 C

必杀技 2： 必杀技 1 中 → +B

必杀技 3： 必杀技 1 中 → +D

必杀技 4：→↓↘ + A 或 C（强攻击可按 D 追打）

必杀技 5：↓↙← +B 或 D（可空中使用）

必杀技 6：↓↘→ +B 或 D

超必杀技

超必杀技 1：↓↘→↘↓↙← +A 或 C

超必杀技 2：↓↘→↓↘→ +A 或 C

### Maxima

投技

投 1：接近 →或← +C

投 2：接近 →或← +D

特殊技

特殊技 1：→ +A

M9 型导弹：↘ +C

必杀技

必杀技 1：↓↙← +A 或 C

必杀技 2：↓↘→ +A

必杀技 3：必杀技 2 中 ↓↘→ +A

必杀技 4：必杀技 3 中 ↓↘→ +A

必杀技 5：↓↘→ +C

必杀技 6：必杀技 5 中 ↓↘→ +C

必杀技 7：必杀技 6 中 → +B 或 D

必杀技 8：接近 ←↙↓↘→ +B 或 D

超必杀技

超必杀技 1：↓↘→↘↓↙← +A 或 C

超必杀技 2：接近→↘↓↙←→↘↓↙← +B 或 D

**失吹真吾**

投技

八铁：接近 →或← +C

一刹背负投-不完全：接近 →或← +D

特殊技

外式-轰斧：→ +B

必杀技

百拾四式-毒咬：↓↘→ +A

百拾五式-荒咬：↓↘→ +C

百拾-鬼烧：→↓↘ +A 或 C

贰百拾四式-琴月-未完成：→↘↓↙← +B 或 D

真吾脚：←↙↓↘→ +B 或 D

百壹式-胧车：←↓↙ +B 或 D

真吾谨制：接近 →↓↘ +B 或 D

超必杀技

外式-丘的风磷：↓↘→↓↘→ +A 或 C

SHINGO：↓↙←↙↓↘→ +A 或 C

**Ryo Sakzazki 坂崎良**

投技

谷落：接近 →或← +C

巴投：接近 →或← +D

特殊技

冰柱割：→ +A

上段受：→ +B

下段受：↘ +B

必杀技

虎煌拳：↓↘→ +A 或 C

虎咆：→↓↘ +A 或 C

飞燕疾风脚：→↘↓↙← +B 或 D

暂烈拳：→←→ +A 或 C

猛虎-罗神刹：↓↘→ +B 或 D

虎咆疾风拳：↓↙← +A 或 C

超必杀技

霸王翔吼拳：→←↙↓↘→ +A 或 C

龙虎乱舞：↓↘→↘↓↙← +A 或 C

天地霸煌拳：↓↘→↓↘→ +A 或 C




**Robert Garcia 罗伯特**

投技

龙跳脚：接近 →或← +C

首切投：接近 →或← +D

特殊技

飞燕神龙脚：空中 ↘ +B 或 D

勾龙降脚蹴：→← +A

龙翻蹴：→← +B

二段足刀蹴：↘ +B

必杀技

龙击拳：←→ +A 或 C

飞燕旋风脚：←→ +B 或 D

飞燕连舞脚：↓蓄↑+A 或 C

龙斩翔：↓蓄↑ +B 或 D

超必杀技
霸王翔吼拳：→←↙↓↘→ +A 或 C
龙虎乱舞：↓↘→↘↓↙← +A 或 C
无影旋风 + 段脚：↓↘→↓↘→ +A 或 C

## Takuma Sakzazki

投技
大外投：接近 →或← +C
一本背负：接近 →或← +D
特殊技
鬼车：→ +A
飞车落：← +A
瓦割：→ +B
桂马打：↘ +B
必杀技
虎煌拳：↓↘→ +A 或 C
飞燕疾风脚：↙蓄→ +B 或 D
翔乱脚：→↘↓↙← +B 或 D
猛虎 无赖岩：↓↙← +A 或 C
暂烈拳：→←→ +A 或 C
三战的型：↓↓ +A 或 C（按住可蓄攻击力）
超必杀技
霸王翔吼拳：→←↙↓↘→ +A 或 C
龙虎乱舞：↓↘→↘↓↙← +A 或 C
真-鬼神击：接近↓↘→↓↘→ +A 或 C

## Leona

投技
投 1：接近 →或← +C
投 2：接近 →或← +D
投 3：空中接近后除↑以外 C 或 D
特殊技
特殊技 1：→ +B
必杀技
必杀技 1：↓蓄↑+A 或 C
必杀技 2：←→ +A 或 C
必杀技 3：←→ +B 或 D
必杀技 4：必杀技 3 中 → +D
必杀技 5：↓↙← +A 或 C
必杀技 6：↓↙← +B 或 D
必杀技 7：必杀技 6 中 → +B 或 D
必杀技 8：←↓↙ +B 或 D
超必杀技
超必杀技：空中↓↘→↘↓↙← +A 或 C
超必杀技 2：↓↙←↙↓↘→ +B 或 D
超必杀技 2：↓↘→↓↘→ +A 或 C

## Clark

投技
投 1：接近 →或← +C
投 2：接近 →或← +D
投 3：空中接近后除↑以外 C 或 D
特殊技
特殊技 1：→ +B
必杀技
必杀技 1：←→ +A 或 C
必杀技 2：接近←↙↓↘→ +A 或 C
必杀技 3：←↙↓↘→ +A 或 C
必杀技 4：必杀技 3↓↓ +A
必杀技 5：必杀技 4↓↓ +B 或 D
必杀技 6：必杀技 5↓↓ +C
必杀技 7：→↓↘ +A 或 C
必杀技 8：→↓↘ +B 或 D
必杀技 9：必杀技中 ↓↘→ +A 或 C
超必杀技
超必杀技 1：空中↓↘→↓↘→ +A 或 C
超必杀技 2：↓↘→↘↓↙← +A 或 C
超必杀技 3：↓↙←↙↓↘→ +A 或 C

## Whip

投技
投 1：→或← +C
投 2：→或← +D
特殊技
特殊技 1：→ +A（可 5 次连续使用）
必杀技
必杀技 1：←↙↓↘→ +A 或 C 或 B 或 D
必杀技 2：→↓↘ +A 或 C 或 B 或 D（出现位置产生变化）
必杀技 3：↓↙← +A 或 C

必杀技 4：→↘↓↙← +A （按住蓄力）

必杀技 5：→↘↓↙← +B （按住蓄力）

必杀技 6：→↘↓↙← +C （按住蓄力）

必杀技 7：按住 D 键解除

必杀技 8：←↓↙ + A 或 C 连打，最多可发 8 发

超必杀技

超必杀技 1：↓↙←↙↓↘→ +A 或 C

## Terry Bogard

投技

投 1：接近 →或← +C

投 2：接近 →或← +D

特殊技

特殊技 1：↘ +C

特殊技 2：→ +A

必杀技

必杀技 1：↓↙← +A 或 C

必杀技 2：↓↘→ +A

必杀技 3：↓↘→ +C

必杀技 4：↓蓄↑ +A 或 C

必杀技 5：↓↙← +B 或 D

必杀技 6：←↙↓↘→ +B 或 D

必杀技 7：必杀技 6 中 →↓↘ +B 或 D

必杀技 8：→↓↘ +A 或 C

必杀技 8：→↓↘ +B 或 D

超必杀技

超必杀技 1：↓↙←↙→ +A 或 C

超必杀技 2：↓↘→↓↘→ +B 或 D

## Joe Higashi

投技

投 1：接近 →或← +C

投 2：接近 →或← +D

特殊技

特殊技 1：→ +B

特殊技 2：↘ +B

必杀技

必杀技 1：←↙↓↘→ +A 或 C

必杀技 2：←↙↓↘→ +B 或 D

必杀技 3：→↓↘ +B 或 D

必杀技 4：↓↙← +B 或 D

必杀技 5：A 或 C 连打

必杀技 6：必杀技 5 中 ↓↘→ +A 或 C

超必杀技

超必杀技：↓↘→↓↘→ +A 或 C

超必杀技 2：↓↘→↘↓↙← +B 或 D

超必杀技 2：↓↘→↘↓↙← +A 或 C

## Mai Shiranui 不知火舞

投技

不知火刚临：接近 →或← +C

风车崩：接近 →或← +D

特殊技

梦樱：

红鹤之舞：↘ +B

黑燕之舞：→ +B

大轮风车落：空中↓ +A

浮羽：空中↓ +B

山樱桃：空中↓ +D

必杀技

龙炎舞：↓↙← +A 或 C

小夜千鸟：↓↙← +B 或 D

花蝶扇：↓↘→ +A 或 C

必杀忍蜂：←↙↓↘→ +B 或 D

黄蜂之舞（空中）：空中↓↙← +A 或 C

黄蜂之舞（地上）：←↙↓↘→ +B 或 D

超必杀技

超必杀忍蜂：↓↙←↙↓↘→ +B 或 D

水鸟之舞：↓↘→↓↘→ +A 或 C

凤皇之舞：↓↙←↓↙← +A 或 C

## Athena Asamiya 麻宫亚典娜

投技

投 1：→或← +C

投 2：→或← +D

投 3：空中接近后除↑以外 C 或 D

特殊技

特殊技 1：→ +B

特殊技 2：空中↓ +B

必杀技

必杀技 1：↓↙← +A 或 C

必杀技 2：空中↓↙← +B 或 D

必杀技 3：↓↘→ +B 或 D

必杀技 4：→↘↓↙← +B

必杀技 5：→↘↓↙← +D

必杀技 6：→↓↘ +A 或 C（可空中使用）

必杀技 7：←↙↓↘→ +A 或 C

必杀技 8：←↓↙ +B 或 D

超必杀技

超必杀技 1：→↘↓↙←→↘↓↙← +A 或 C（可空中使用）

超必杀技 2：超必杀技 1 中 ↓↙← +A 或 C（可空中使用，可蓄力）

超必杀技 2：↓↘→↓↘→ +B 或 D

## Sie Kensou 椎拳崇

投技

寸打：→或← +C

巴投：→或← +D

特殊技

虎扑手：→ +A

后旋腿：→ +B

必杀技

龙连牙 地龙：←↙↓↘→ +A

龙连牙 天龙：←↙↓↘→ +C

龙颚碎：←↓↙ +B 或 D

龙连打：→↓↘ +A 或 C

箭疾步：↓↙← +A 或 C

穿弓腿：↓↘→ +B 或 D

龙爪击：空中↓↙← +A 或 C

超必杀技

神龙凄煌裂脚：↓↘→↘↓↙← +B

神龙天舞脚：↓↘→↘↓↙← +D

超龙连拳：↓↘→↓↘→ +A 或 C

## King 京

投技

投技 1：接近 →或← +C

投技 2：接近 →或← +D

特殊技



特殊技 1：↘ +D

特殊技 2：→ +B

必杀技

必杀技 1：↓↘→ +B

必杀技 2：↓↘→ +D

必杀技 3：→↓↘ +A 或 C

必杀技 4：→↓↘ +B 或 D

必杀技 5：→↘↓↙← +A 或 C

必杀技 6：→↘↓↙← +B

必杀技 7：接近←↙↓↘→ +A 或 C

超必杀技

超必杀技 1：↓↘→↘↓↙← +B 或 D

超必杀技 2：↓↙←↓↙← +B 或 D

## Kasumi Todo 藤堂香澄

投技

卷上：接近 →或← +C

合气投：接近 →或← +D

特殊技

肘当：→ +A

必杀技

重当：↓↘→ +A 或 C（可空中使用）

白山桃：↓↙← +B 或 D

灭身无投：←↙↓↘→ +B

灭掌阴蹴：←↙↓↘→ +D

龙卷枪打：接近→↘↓↙← +A 或 C

扇沟流：↓↙← +A 或 C （可连续三次）

超必杀技

超重当：↓↘→↓↘→ +A 或 C

心眼葛落：↓↘→↘↓↙← +A 或 C

## Li Xiangfei 李香绯

投技

华奴麻：接近 →或← +C

力千后宴：接近 →或← +D

特殊技

双掌打：→ +A

弓步 后旋腿：→ +B

伏步 后旋腿：↘ +D

必杀技

天崩山：→↓↘ +B 或 D

那梦波：↓↘→ +A 或 C

闪里肘皇：↓↘→ +B

贯空：闪里肘皇中↓↘→ +B

闪里肘皇-心碎把：↓↘→ +D

咏酒：↓↙← +A 或 C

万泊后宴：接近→↘↓↙← +A 或 C

卫气守炮：↓↙← +A 或 C

超必杀技

大铁人：↓↘→↘↓↙← +B 或 D

超白龙：↓↘→↓↘→ +A 或 C

挑拨：超白龙中 BD 连打

真心牙：→↘↓↙←→↘↓↙← +A 或 C




**泰利·波格**

投　技：一本背负投 接近敌人时→＋C

指令技：背身徊蹴→＋D

　　　　上勾拳↓＋C

必杀技：冲击拳↓←＋A或D

　　　　升蹴落捶→↓＋B或D

　　　　裂破斩↓←＋B或D

　　　　火炎拳↓→＋A或C

超必杀技：超火炎墙 ↓←→＋C·D

潜在能力：超火炎墙 ＋C～→＋C～→↓←＋C·D（HIT）

**安迪·波格**

投　技：内股 接近敌人时→＋C

指令技：浴坷腿→＋D

必杀技：斩影拳 →A或C

　　　　不知火蜘蛛络↓（储）↑＋D

幻影不知火：在空中↓→＋D

　　　　　　升龙弹 →↓＋A或C

　　　　　　飞翔拳 ↓←＋A或C

超必杀技：超裂破弹↓（储）→＋C·D

潜在能力：超裂破弹 N＋D～↓＋D↓←→＋C·D（HIT）

**东丈**

投　技：东丈杀法 接近敌人时→＋C

膝地狱：接近敌人时→＋D

指令技：滑蹴 ＋D

　　　　东丈回蹴 ←＋D

　　　　蝠抓拳 ←＋C

必杀技：龙破脚 →＋B或D

　　　　黄金之踵落 ↓←＋B或D

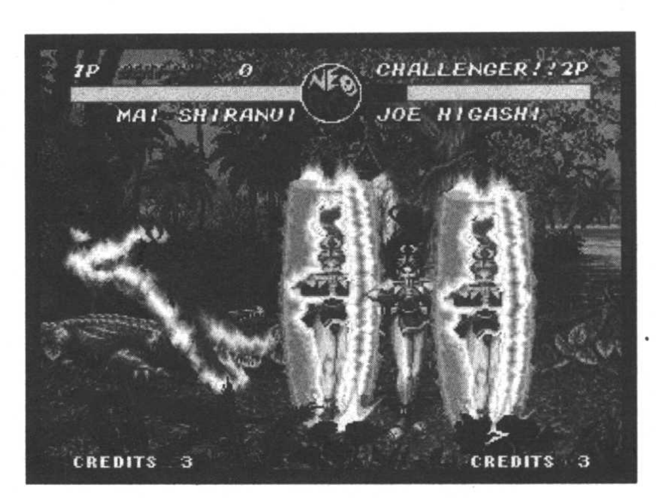
　　　　虎破龙 ↓→＋B或D

　　　　飙风勾拳 ←↓→＋A或C

超必杀技：螺旋勾拳 →←↓＋C·D

潜在能力：螺旋勾拳 从远距离→↓←＋C·D

**不知火舞**




投　技：风车崩改 接近敌人时→＋D

　　　　梦营迴 在空中接近敌人时↓＋C

指令技：龙之舞 ←＋D

必杀技：花蝶扇 ↓→＋A或C

　　　　龙炎舞 ↓←＋A或C

　　　　阳炎之舞 ↓↓＋A·B·C

　　　　必杀忍蜂 ←↓→＋C

　　　　飞鼹之舞 在空中↓＋BC或CD

超必杀技：超必杀忍蜂 →→＋C·D

潜在能力：超必杀忍蜂 挑刃中按着C～→→＋

B・D

**杰斯・候活**




投　技：真空投 接近敌人时＋C
　　　　虎杀投 接近敌人时←＋C
　　　　云隐 接近敌人时＋C
　　　　虎杀掌 接近敌人时→＋D
指令技：雷光回蹴 ←＋D
必杀技：烈风拳↓→＋A
　　　　烈风双拳 ↓→＋C
　　　　触身投・上段 ←↓→＋B
　　　　触身投・下段 ←↓→＋D
　　　　邪隐拳 ←（储）→＋B或D
　　　　疾风拳 在空中↓←＋A或C
超必杀技：斗气风暴 →↓←＋C・D
潜在能力：斗气风暴 ↓＋C～C～↓←→＋C D（HIT）

**波比・威尔逊**

投　技：猎鹰脚 接近敌人时→＋D
指令技：滑步头锥 →＋C
　　　　浮身踏腿 在空中＋D
　　　　波比连翻腿 起身时突然↑＋C
必杀技：野牛角蹴 ↓（储）↑＋B或D
　　　　地转旋风腿 A C或B D
　　　　野狼腿 ←（储）→B或D
　　　　翻身落踵 在猎鹰脚击中时＋D
　　　　黄蜂腿 在猎鹰脚击中时＋D
超必杀技：狂狼连转腿 ↓↓↓＋B・C・D
潜在能力：狂狼连转腿 在突进减速中↑＋C・D

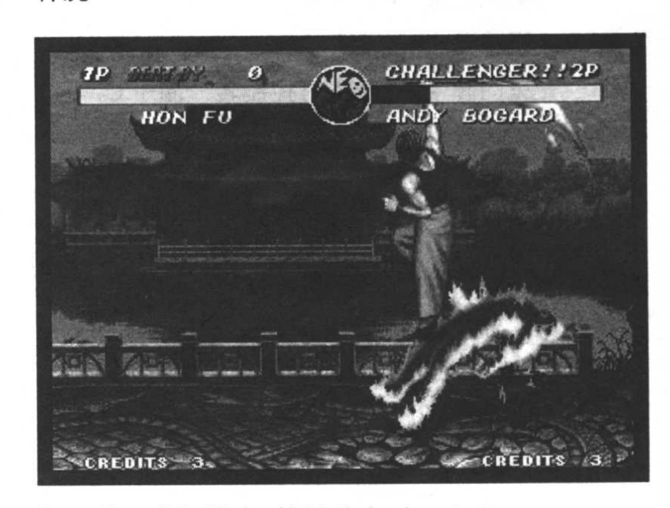
**蓝色玛莉**

投　技：谷落 接近敌人时＋D
指令技：上步施蹴 →＋D
必杀技：玛莉蜘蛛固 ↓→＋C或A
　　　　指天回腿 →↓＋B
　　　　玛莉荡空绞 →↓＋D
　　　　直割腿 ←（储）→＋B
　　　　玛莉卷膝固 ←（储）→＋D
超必杀技：玛莉飙风腿 （储）↓→＋B・D
潜在能力：玛莉飙风腿 →←↓→＋C・D

**佛朗哥・巴斯**

投　技：三文治杀法 接近敌人时→＋D
指令技：后腿旋风 →＋D
必杀技：双钟捶 ↓←＋A或C
　　　　飘忽拳 ←↓→＋A或C
　　　　横擂踵腿 ↓→＋B或D
超必杀技：末日连环击 →↓←＋C・D～→↓←＋C・D

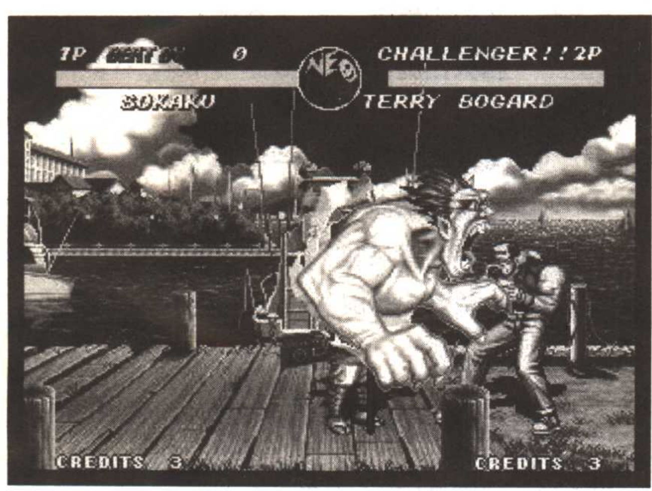
**韩虎**




投　技：背褶挑身 接近敌人时←＋C
　　　　经络乱打 接近敌人时←＋D
指令技：上步侧蹴 →＋D
必杀技：九龙之读 从防御状态中→＋B或D
　　　　制空烈火棍 →↓＋A或C
　　　　电光石火之天 ↓←＋B或D
　　　　电光石火之地 （储）→＋B或D
超必杀技：终极之风 ↓←→＋B・D

潜在能力：终极之风 与对手有一段距离且时间为奇数时→↓←+C・D

### 望月双角




投 技：无间地狱投 接近敌人时←+C
无道缚 接近敌人时←+D
升天杀 在空中接近敌人时 或↓或+D
指令技：锡仗上段打 +C
必杀技：三角钉↓→+A
邪神棍 ←↓→+C
破灭之炎 ↓←+B
野猿狩 ↓←+D
鬼门阵 接近敌人时控制转一圈+C
凭依弹 →←→+D
邪棍舞 连按D
秘技雷落 →↓+D
超必杀技：威喝邪神阵 →↓←+C・D
潜在能力：邪神猎杀 中段或以上被击中时→↓←+C・D

### 秦崇秀

必杀技：帝王神足拳：（储）→・A或C
帝王天眼拳：↓→・B或D
帝王天耳拳：→↓・A或C
超必杀技：帝王漏尽拳：↓←→・C+D

### 秦崇雷

必杀技：帝王神足拳：（储）→・A或C
帝王天眼拳：↓→・B或D
帝王天耳拳：→↓・A或C
帝王漏尽拳：↓ ←→・C+D
帝王他心拳：↓ ←・D
超必杀技：帝王宿命拳：→←↓・B+D
潜在能力：帝王宿命拳：从远距离→↓←+C・D

### 山岐龙二

必杀技：幻影反击：←↓→・D
蛇拳（对前）：↓←・C・→+C
蛇拳（对空）：↓←・C・+C
倍返：↓→・C
超必杀技：断头台：↓（储）→・B+D
潜在能力：断头台：脱离地面时→↓←+C・D




## 默认键位

A：轻斩

B：中斩

C：重斩

D：踢

A+B：地面闪避

→A+B：兜后（可绕到对手身后，贴近对手时使用）

A+B+C：蓄气

↓+D：扫堂腿

→+C/←+C：破坏对手的防御状态

★：超杀技，一般情况下须大怒时方可使用，不过若体力条已经开始变红闪烁则不受此条件限制

/:表示按键“或”的逻辑关系

+:表示按键“与”的逻辑关系

## 个人出招介绍

### 绯雨闲丸

**·修罗**

五月雨斩：→↓←斩

雾雨刃　豪雨：↓→斩

冰雨返：←↓→A

雨流狂落斩：←↓斩

梅雨圆杀阵：→↓斩

★禁手　暴雨狂风斩：→↓←→↓←C+D

**·罗刹**

时雨：空中↓+C

小雨：空中↑+C

舞雨刃：↓→斩

雨流狂落斩：←↓斩

梅雨圆杀阵：→↓斩

★禁手　雨裂杀阵：→←↓→A+B

### 霸王丸

**·修罗**

旋风烈斩：↓→斩

弧月斩：→↓斩

烈震斩：←↓斩

飞翔旋风烈斩：空中↓→斩

飞翔烈震斩：空中↓←C

斩钢闪：→↓←C

★天霸封神斩：→↓→↓A+B



**·罗刹**

牙突：C击中后再C

飞燕：下蹲 C 击中后再 C
旋风烈斩刹：↓→斩
弧月斩：→↓斩
刚破：→↓D
旋风波：↓→D
夙刃：↓←→C
★天霸断空烈斩：→←↓→C+D

### 娜可露露

**·修罗**

疾风脚：近身→↓D
胜利之刃：←↓斩
风之刃：↓→斩
神之轮舞：←↓斩
飞鹰吊：↓←D
吊挂攻击：吊挂时按 A/B/C 键
吊挂强击：↓→斩
鹰之召唤：→↓←A/B/C，区别在于攻击距离的长短
★辉神之轮舞：→↓←→↓←A+B

**·罗刹**

风之脚：近身→↓D
胜利之刃：←↓斩
风之刃：↓→斩
神之轮舞：←↓斩
乘狼：↓←D，然后按 A/B/C 攻击，D 解除乘狼状态
闪光之牙：←↓C←/→+C
天之牙：↓→C←/→+C
稻妻之牙：空中→↓C←/→+C
★辉神之牙：←↓→↓B+C

### 天草四郎

**·修罗**

前闪：←↓→D
后闪：→↓←D
死灵刃：↓→斩
汝暗转入灭：→←↓→C A/B/C/D
戒烈掌：→↓C
大照封凰：←→←→斩
瘴气断：←←A
★凶冥十杀阵：←→↓B+C

**·罗刹**

前闪：←↓→D
后闪：→↓←D
冥府魔障弹↓→斩
汝暗转入灭：→←↓→CA/B/C/D
戒烈掌：→↓C
降魔招来破：←→←→斩
瘴气断：←←A
★凶冥十杀阵：←→↓B+C

### 首斩破沙罗

**·修罗**

刺足：空中↓D
友引：近身←↓→A
影缝：→↓←斩
影吸：↓→D
空刺：跳跃到顶点时↓→斩
地刺：↓→斩
夜鸟之魂：→↓C
★影舞酬：←↓→←A+B

**·罗刹**

刺足：空中↓D
友引：近身←↓→A
影出：→↓←斩
影吸：↓←D
空刺：跳跃到顶点时↓→斩
地刺：↓→斩
影骗：→←→A/B/C/D
★ 影舞梦弹：←↓→←A+B

### 桔右京

**·修罗**

非剑 细雪：↓←D
秘剑 细雪：↓←斩
秘剑 燕返：空中↓→斩（此技用↓→、↓→↑和↓→↑斩均可从地面跳起使出，区别在于跳跃角度不同。本法在侍魂的全部四代作品中均有效）
秘剑 胧刀：↓→斩

秘剑 天之凤：→↓←CA

秘剑 霜风：→↓←BB

★燕六连：→↓←B+C



· 罗刹

云雀：←→A

秘剑 细雪返：↓←斩

秘剑 燕返：空中↓→斩（同修罗）

秘剑 梦霞：↓←→斩

秘剑 阳炎：→↓斩

★梦想残光霞：→←→C+D

### 花讽院骇罗

· 修罗

跨落：空中↓C

百贯落：空中↓D

喝！：↓←A

硬碰：→↓斩

乱舞打：↓→A+B

地震丸：↓↓A+B

抓：←↓A/B/C，上/中/下三段指令投，防御不可

★拳舞：↓→↓A+B

· 罗刹

百贯落：空中↓D

喝！：↓←A

打杀：↓→斩

地震丸：↓↓A+B

圆必杀 天：↓←→A+B

圆必杀 地：↓←→C+D

★拳舞：↓→↓A+B

### 莉姆露露

· 修罗

神之镜：↓←→C

冰之灵：←↓A

动气弓：↓→斩

冻之岩：空中→↓A

冻气拳：近身→↓←B

冰之花：→↓A

★冻神之力：→↓←→↓←C+D

· 罗刹

冻气之力：→/+A+B

冰之灵：←↓A

动气弓：↓→斩

冻之岩：空中→↓A

冻气拳：近身→↓←D

吹雪之枪：斩连按

★冻神之力：→↓←→↓←C+D

### 千两狂死郎

· 修罗

火焰曲舞：↓→斩

回转曲舞 天：→↓斩

虾墓地狱：→←↓→A+C

大津波：↓←斩

狂死郎宴舞：↓→↓→C

跳尾狮子：→↓←斩

★荒事师狂死郎之舞：↓→↓→B+C

· 罗刹

火焰曲舞 宴：↓→斩

回转曲舞：→↓斩

八歧大蛇：↓←↓←斩

狂死郎宴舞：↓→↓→C

血烟曲轮：空中顶点时↓A

跳尾狮子 乱心：→↓←斩

★荒事师狂死郎之舞：↓→↓→B+C

### 福特

· 修罗

电光镖：↓→斩

影分身：→←↓→A/B，真身在左/右

反击斩杀：→↓←A+C/B+D，攻击判定在左/右

反击袭：受伤中 A+C/B+D，上/下段反击

陨石摔：近身→↓C

忍犬攻击：↓←A/B/C，攻击方向随键位而不同

电光忍犬：↓←↓←A

★超级双重阻击：→←↓→C/D



· 罗刹

电光斩：→/+A+B

雷电镖：↓→斩

分身：→←↓→A/B，真身在左/右

反击斩杀：→↓←A+C/B+D，攻击判定在左/右

反击袭：受伤中 A+C/B+D，上/下段反击

重力阻击：近身→↓C，指令投

闪光斩：→↓斩

★残像闪光斩：→↓←→C

### 服部半藏

· 修罗

忍法　影：↓↓A

爆炎龙　改：↓←斩

分身：→←↓→A/B，真身在左/右

空蝉天舞：→↓←B+C+D

空蝉地听：←↓→B+C+D

附身之术　佛：受伤中 A+C

附身之术　鬼：受伤中 B+D

烈风手里剑：空中↓→斩

雀落：→↓C+D，前冲时也可使出

★　封手　微尘隐：↓↓↓A+B

· 罗刹

忍法　影：↓↓A

爆炎龙　改：↓←斩

分身：→←↓→A/B，真身在左/右

空蝉天舞：→↓←B+C+D

空蝉地听：←↓→　B+C+D

任法猿舞：←↓A/B/C/D

烈风手里剑：空中↓→斩

爆炎微尘隐：→↓C+D，前冲时也可使出

★封手　毒龙：→↓←→C+D

### 牙神幻十郎

· 修罗

光翼刃：→↓斩

三连杀：↓→斩，可连使三次，非常霸道的招式，被击中会十分痛苦

樱华斩：↓←斩

霞刃：近身←↓C，指令投。

红：→↓斩

★五光斩：→←↓→A+B

· 罗刹

光翼刃：→↓斩

百鬼袭：→←→斩

里樱华　菖蒲：↓←斩（蓄），放开按键后攻击

三空杀：↓→斩，可连使三次

紫暮：→↓斩

★里五光：→←↓→C+D

{
  "filename": "XzExODAxNzc2LnppcA==",
  "filename_decoded": "_11801776.zip",
  "filesize": 118089503,
  "md5": "4877f02db08ad7e912e5596494359fec",
  "header_md5": "c1267f57ba4c552386e7bb14181a0b6b",
  "sha1": "fb6da8e39209c4cfffe38631185260617a6c1dfb",
  "sha256": "db7b9744020def33f2a2af5248c98183c990107f99015a3d074d38d07ef994b0",
  "crc32": 2386609584,
  "zip_password": "wcpfxk&*^TDwcpfxk",
  "uncompressed_size": 129399158,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 376,
  "pdg_main_pages_max": 376,
  "total_pages": 383,
  "total_pixels": 2459633600,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}